A LOMOS DE DRAGONES

Introducción al estudio de la fantasía






ISABEL CLÚA

Colección GEN POP

A LOMOS DE DRAGONES

Introducción al estudio de la fantasía






ISABEL CLÚA

Colección GEN POP

Isabel Clúa

A lomos de dragones

Introducción al estudio de la fantasía








Colección GenPop

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Filosofía y Letras

Dirección General de Asuntos
del Personal Académico

LC BF175.5.F36

Clúa Ginés, Isabel. A lomos de dragones: introducción al estudio de la fantasía / Isabel Clúa Ginés.

México : Bonilla Artigas Editores : UNAM-FFYL, 2017.

ISBN: 978-607-8450-79-4

1. Fantasía – estudio y enseñanza I. t.



Primera edición: febrero de 2017

D.R. © Isabel Clúa Ginés

D.R. © de la Presentación: Noemí Novell Monroy

D.R. © Colección GenPop: Noemí Novell Monroy

D.R. © Logotipos Colección GenPop: Marco Antonio Álvarez Guzmán

Trabajo realizado con el apoyo del programa UNAM-DGAPA-PAPIME. Proyecto PAPIME PE400914 “Estudios críticos sobre géneros populares”.

Este libro también participa del proyecto “Teoría de las emociones y el género en la cultura popular del siglo XXI” (FEM2014-57076-P).

D.R. © 2017, Bonilla Artigas Editores S.A. de C.V.

Cerro Tres Marías número 354

Col. Campestre Churubusco, C.P. 04200

Ciudad de México

editorial@libreriabonilla.com.mx

www.libreriabonilla.com.mx

D.R. © 2017, Universidad Nacional Autónoma de México,

Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México

Cuidado de la edición: Bonilla Artigas Editores

Diseño de portada: Teresita Rodríguez Love

ISBN: 978-607-8450-79-4

A menos que se indique lo contrario en la bibliografía o en el texto, las traducciones de los fragmentos en inglés estuvieron a cargo de Jimena Ramírez Martín del Campo y Gonzalo del Águila Vargas. Jimena Ramírez también participó en el cuidado editorial.

Nota del editor: A lo largo del libro hay hipervínculos que nos llevan directamente a páginas web. Aquellos que al cierre de esta edición seguían en funcionamiento están marcadas en color azul y con el hipervínculo funcionando. Cuando el vínculo ya no está en línea, se deja con su dirección completa: <http://www.abc.def>, sin estar en azul.

Hecho en México

Contenido

Presentación

1. Límites genéricos de la fantasía

1.1. Posible, imposible, probable: los parámetros de realidad

1.2 Sistema de verosimilitud: mundo primario y mundo secundario

1.3 Fantástico —(gótico)— maravilloso

1.4. Los márgenes borrosos de la fantasía: *taproots* o raíces primarias

Ejercicios

2. La fantasía como continuum

2.1 Modo, género y fórmula

2.2 Fantasía de portal, inmersiva, intrusiva y liminar

Ejercicios

3. Estructuras y temas

3.1 Restauración, agnición, amenaza y atenuación

3.2 *Quest* y heroicidad

Ejercicios

4. Afectos y políticas de la fantasía

4.1 Recuperación, evasión y consuelo

4.2 Fantasías radicales

4.2.1 Género, heroicidad y poder: alternativas y reescrituras de la mujer guerrera

4.2.2 “Débil (y maligno) como magia de mujer”: la hechicería y los usos del poder y la vulnerabilidad

Ejercicios

Conclusiones
Bibliografía citada

Presentación

Los productos literarios, cinematográficos, televisivos, de narrativa gráfica, etc., de géneros populares —como el terror, la ciencia ficción, el romance, el criminal, el *western* y la fantasía— son ampliamente leídos, vistos, comentados, consumidos. Se puede afirmar, incluso, que están más presentes en la vida cotidiana de un mayor número de personas que los textos canónicos. Esto se debe, por lo menos parcialmente, a un asunto de accesibilidad a unos u otros. Y, desde el ámbito universitario, nos obliga a observarlos con diversos fines: intentar revelar qué nos atrae a ellos; descubrir sus mecánicas de funcionamiento; analizar cómo son capaces de solapar al tiempo que rebelarse ante patrones y estereotipos socioculturales; profundizar en cómo afectan a sus receptores; estudiar sus relaciones con los textos de alta cultura, habitualmente abordados en las universidades, y cómo los alimentan y se retroalimentan de ellos.

Estos objetivos no son los únicos, pero sí son parte de lo que da origen y sustento a esta colección de libros didácticos. Si bien el estudio formal y sistemático de los géneros populares en sus diversas manifestaciones no es nuevo, en español no ha tenido un desarrollo tan amplio. Así pues, con este proyecto buscamos aportar metodologías y análisis críticos sobre textos culturales de alcance masivo que tienen un funcionamiento particular pero no ajeno a los estudios literarios tradicionales. Consideramos que dichos textos son un campo fértil de disputa ideológica, de provocación de emociones, de entretenimiento, que, si bien parecerían estar vacíos de significado precisamente por su vasta difusión y su funcionamiento en general formulario, se convierten, una vez que se les lee con atención, en objetos cruciales para comprender, debatir y mejorar el mundo, la sociedad y la cultura en los que vivimos.

Noemí Novell


Colección
GEN
POP

1. Límites genéricos de la fantasía

Como cualquier otro género, la fantasía plantea un buen número de desafíos teóricos que tienen que ver con la noción misma de género literario. Aunque la clasificación de especies literarias tiene una tradición que se remonta a los orígenes de la reflexión sobre la literatura, la definición genérica resulta un proceso bastante más complejo que reconocer una serie de rasgos formales y temáticos que una serie de textos comparten y en virtud de la cual se agrupan de manera estable. La complejidad de este proceso tiene que ver con dos asuntos de índole diversa. Por un lado, como señala Derrida en su clásico "La ley del género" ("La loi du genre", 1986), delimitar un género, cualquier género, implica una lógica de pureza e impureza que es totalmente tautológica: se necesita un afuera, una serie de textos genéricamente impuros, para poder sostener la pureza teórica del género; de ahí que el autor replantee la relación entre texto/género y proponga más que la pertenencia de un texto a un género, la participación del texto en ciertos modelos genéricos. La idea de participación es también útil si nos desplazamos a un ámbito más pragmático: tal y como las teorizaciones en el campo del cine nos han hecho ver, el género dista mucho de ser un simple contenedor en el que agrupar textos parecidos; es una etiqueta que no sólo regula la producción y circulación de los textos sino que también, como señala Altman (2000), se vincula a una suerte de contrato espectatorial que activa el horizonte de expectativas de la audiencia y determina, por tanto, la recepción del texto. Así pues, el género resulta ser uno de los marcadores más evidentes que opera sobre los textos culturales y determina no sólo la configuración y recepción de los textos sino también su posición dentro del campo cultural.

Este aspecto es especialmente de interés cuando nos enfrentamos con ficciones populares,[1] que a menudo están muy próximas a las variaciones del mercado y donde, por tanto, la "etiqueta genérica" suele intervenir de manera clara en su comercialización y promoción. Esa adscripción de los textos a un género popular arrastra, además, inferencias relativas a su valor cultural; los géneros populares tienden a asociarse a la fórmula, el cliché y por ende a una escasa originalidad y menor valor estético, mientras que la literatura de calidad suele ser presentada como una escritura sin adscripción

genérica precisamente por lo contrario, es decir, por romper con cualquier marca preestablecida merced a su carácter innovador y original, lo que se asocia a un mayor valor estético. Estas inferencias son, cuando menos, inexactas, lo que no quita que sean recurrentes en nuestro sistema cultural.

Acometer la clarificación genérica de la fantasía —en tanto que género popular— implica asumir estas advertencias previas pero al mismo tiempo plantea algunas dificultades adicionales que voy a tratar de esbozar y deslindar a continuación. La primera tiene que ver con la propia denominación del género: como se puede apreciar, estoy utilizando la forma "fantasía" y no "literatura fantástica" puesto que este segundo término tiene dos problemas; en términos generales, como señala Pitarch (2008),

> puede hacer referencia a un conjunto extremadamente heterogéneo de textos unidos por la característica común de escapar de los patrones que un sistema literario concreto interpreta como "realistas". Así, la "literatura fantástica" acaba siendo a veces un cajón de sastre para clasificar todos aquellos textos que una cultura no reconoce como miméticos, desde los cuentos de hadas hasta la literatura de terror, pasando por la ciencia ficción, el realismo mágico o la narrativa posmoderna. (33)

Por otra parte, el adjetivo "fantástica" o "fantástico" ha sido tratado —como mostraré más adelante— desde la tradición crítica hispánica en unos términos muy restrictivos, que excluyen textos de referencia como *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*, 1954-1955) de J. R. R. Tolkien, *Crónicas de Narnia* (*The Chronicles of Narnia*, 1950-1956) de C. S. Lewis o la saga de *Terramar* (*Earthsea*, 1968-2001) de Ursula K. Le Guin, por poner algunos ejemplos ampliamente conocidos; en contraste, la tradición anglosajona no tiene reparos en incluir dentro de la etiqueta "fantasy" textos que vulneran las convenciones miméticas desde muy distintos mecanismos.

1.1. Posible, imposible, probable: los parámetros de realidad

El punto de partida para todos los intentos de distinción de la fantasía pasa, de un modo u otro, por el reconocimiento de su alejamiento respecto a las textualidades miméticas: habitualmente, este desafío a los parámetros de realidad que reconocemos como propios se articula mediante la idea de imposible, que no sólo permite empezar a delinear el perímetro de la fantasía (frente a formas no fantásticas) sino también deslindarla de otro género próximo como la ciencia ficción. Así, frente a lo empíricamente

posible (que sería el terreno de operaciones de la literatura mimética), la fantasía se ocuparía de lo que reconocemos como empíricamente imposible mientras que la ciencia ficción se ocuparía de lo que llamaríamos empíricamente probable; es decir, aunque la ciencia ficción trata de elementos imposibles en nuestra realidad, se asume que son posibles en un futuro más o menos lejano, ya que derivan de una noción de avance tecnológico y racional que emana de nuestra propia realidad (Wolfe, 2011).

El recurso a la tríada posible, imposible, probable podría parecer muy clarificador pero plantea un problema añadido: los tres términos se vinculan a la noción de realidad y ésta, como sabemos, no es estable pues varía diacrónicamente. Como observa Pitarch, si asumimos que los textos de fantasía

> se consumen partiendo de la base de que el universo que describen no es el real, ni las acciones narradas serían posibles en éste [,] [e]ste rasgo concreto hace a veces difícil la clasificación de ciertos textos previos a la Ilustración, como algunas narrativas de viajes, que aunque contienen elementos que desde el punto de vista actual se considerarían sin ninguna duda fantásticos, no está claro en muchas ocasiones cómo eran consumidos por su público contemporáneo. (2008: 34)

Un ejemplo evidente sería toda la materia artúrica que se va desarrollando durante la Edad Media y, ligada a ésta, un género tan específico como los libros de caballerías. Ciertamente, el universo ficcional de estos textos recuerda muchísimo a formas contemporáneas de fantasía —muy especialmente a la fantasía heroica—,[2] pero cabe preguntarse hasta qué punto los prodigios y maravillas que se presentan en esos textos fueron leídos desde esa condición de imposibilidad que los lectores contemporáneos asumimos en referencia a ellos.

1.2 Sistema de verosimilitud: mundo primario y mundo secundario

Estrechamente ligada a la cuestión de la realidad surge la cuestión de la verosimilitud: aunque la fantasía trate con un elemento imposible, éste puede organizarse en un sistema de verosimilitud autónomo (es decir, con sus propias leyes y elementos sustantivos: por ejemplo, *Canción de hielo y fuego* (*A Song of Ice and Fire*, 1996), de George R. R. Martin, donde nos situamos en un universo propio, con una particular geografía, historia,

tradición religiosa, etc.) o no (es decir, lo imposible puede aparecer en un mundo dependiente del nuestro: por ejemplo, en la saga *Harry Potter* de J. K. Rowling). En el primer caso, cuando el mundo ficcional no depende del nuestro, suele hablarse de mundo secundario; en el segundo, de mundo primario. Esta terminología proviene del esencial ensayo "Sobre los cuentos de hadas" ("On Fairy Stories", 1939), de J. R. R. Tolkien, que constituye uno de los textos teóricos sobre fantasía más influyentes del siglo XX.[3]

A mi entender la fantasía se definiría precisamente por poner en duda o cuando menos señalar la naturaleza contingente de nuestros parámetros de realidad al tratar con aquello que no es explicable desde éstos: ya sea proponiendo un sistema de verosimilitud autónomo, ya sea porque fractura un sistema de verosimilitud aparentemente mimético, la fantasía nos enfrenta a modelos de mundo en los que nuestros parámetros de realidad quedan descartados, alterados o suspendidos.

Lo que sí es importante remarcar es que, con independencia de qué sistema de verosimilitud siga, la fantasía debe presentar un mundo ficcional coherente en sí mismo. Como señalan Clute y Grant (1997), existen ciertos tipos de presentaciones narrativas de lo irreal —asociadas por ejemplo al surrealismo o al posmodernismo— que trabajan precisamente para desmantelar la sensación de un mundo coherente o, en términos de Pitarch, "para cuestionar no sólo las convenciones de la narrativa mimética, sino la misma idea de narración" (2008: 34). Un ejemplo paradigmático de este tipo de narrativa sería el cuento "Continuidad de los parques" (1964), de Julio Cortázar, cuya anécdota remite, sin duda, a una imposibilidad: uno de los personajes de la novela que está leyendo el atribulado protagonista del cuento, emerge desde sus páginas y se dirige a asesinarlo. La diferencia entre este relato, que sin duda trata con lo imposible, y la fantasía *stricto sensu* sería, como señala Clute, que en este tipo de casos los elementos fantásticos no están "diseñados para que nos adentremos en ellos de la misma forma en que cohabitamos un texto de fantasía" (1997).[4] La extrañeza que genera el relato de Cortázar emana de un juego virtuoso con los mecanismos narrativos, que nos hace dudar, más que de la realidad, de las convenciones de la ficción. Por tanto, más que cohabitar el relato, somos conscientes de su naturaleza construida y de las paradojas que encierra la misma ficción al llamar la atención sobre sí misma.[5] En cambio, la fantasía

no se contentaría con ofrecer una mera violación de lo que entendemos por realidad sino por “brindar una alternativa del mundo real” (Rabkin, 1979: 19).[6]

1.3 Fantástico —(gótico)— maravilloso

Precisamente la articulación textual en un mundo primario/mundo secundario marca en buena parte de la crítica la diferenciación entre dos modalidades textuales diferentes: lo fantástico vs lo maravilloso, que complica la nomenclatura y la definición genérica en el campo de la crítica en lengua española.

Según Roas (2001), lo fantástico depende de un elemento sobrenatural, entendido como:

> aquello que transgrede las leyes que organizan el mundo real, aquello que no es explicable, que no existe según esas leyes […] debe crearse un espacio similar al que habita el lector, que se verá asaltado por un fenómeno que trastornará su estabilidad. Es por eso que lo sobrenatural va a suponer siempre una amenaza para nuestra realidad, que hasta ese momento creíamos gobernada por leyes rigurosas e inmutables. (8)

Como se ve en la definición, lo fantástico implica un sistema de verosimilitud en el que reconocemos nuestra realidad y en el que lo fantástico irrumpe desestabilizándola. Frente a ello, en el territorio de lo maravilloso:

> lo sobrenatural es mostrado como natural, en un espacio muy diferente al lugar en el que vive el lector (pensemos, por ejemplo, en el mundo de los cuentos de hadas tradicionales o en la Tierra Media en la que se ambienta *El Señor de los Anillos* de Tolkien). El mundo maravilloso es un lugar totalmente inventado, en el que las confrontaciones básicas que generan lo fantástico (oposición natural/sobrenatural, ordinario/extraordinario) no se plantean puesto que todo es posible —encantamientos, milagros, metamorfosis— sin que los personajes de la historia se cuestionen su existencia, lo que hace suponer que es algo normal, natural. (Roas, 2001: 10)

En este caso, pues, estaríamos hablando de un sistema de verosimilitud autónomo y se asume que ello impide cualquier problematización de lo que entendemos como real.

Esta definición, aparentemente útil, plantea no obstante varias consecuencias problemáticas: en primer lugar, pensar que un sistema de verosimilitud autónomo (es decir, un “mundo totalmente inventado”) es por definición laxo (“todo es posible”) es totalmente desacertado. Como

recuerda Pitarch (2008), aunque el mundo ficcional en el que se sitúe la fantasía pueda ser imposible según las leyes de la literatura mimética, eso no implica que el sistema de verosimilitud propio no sea menos rígido. El propio ejemplo de *El Señor de los Anillos* es totalmente pertinente: por supuesto, el universo de la Tierra Media sobrepasa los parámetros de nuestra realidad, pero su detallada mitología, geografía, historia, lenguas, etc. tienen unos límites muy claros. Sería inimaginable, por ejemplo, que la magia en la Tierra Media se adquiriera a través de un estudio reglado en una institución normativa (como la Universidad Invisible de Ankh Morpork en la saga *Mundodisco* [*Discworld*], de Terry Pratchett, la Escuela de Magia de Roke en la saga *Terramar*, de Ursula Le Guin, o en las Torres de Alta Hechicería de la *Dragonlance*, de Margaret Weis y Tracy Hickman, por poner tres ejemplos bien distintos) y se manifestara a través de conjuros memorísticos mediante hechizos espectaculares (como Bola de fuego o Rayo zigzagueante, bien conocidos por los jugadores de la franquicia *Calabozos y Dragones* [*Dungeons and Dragons*]), modelada sobre las bases más palmarias de la fantasía épica). En el universo tolkieniano la magia es siempre sutil, vinculada a unos pocos, que poseen ese don en virtud de su conexión con la mitología propia de la Tierra Media —los elfos, que son los primeros creados, y los Ainur, seres espirituales en cuyo rango inferior, los Maiar, se encontrarían Gandalf, Saruman o el propio Sauron—. Por tanto, lo que es posible o no queda limitado por el sistema de verosimilitud al que se ciñe el universo en cuestión.

En segundo lugar, como se ha señalado en la sección anterior, es obvio que la naturalización de lo sobrenatural no requiere, en absoluto, la creación de un mundo secundario ni desarrollarse en un lugar “totalmente inventado” y “muy diferente” al del lector. Si aceptamos que “cuando lo sobrenatural se convierte en natural, lo fantástico deja paso a lo maravilloso” (Roas, 2001: 10), convendremos también en que son numerosísimos los ejemplos que naturalizan lo sobrenatural partiendo de nuestro propio mundo, es decir, integrando el elemento inexplicable sobre un lugar que reconocemos perfectamente, como puede ser Londres, en la saga *Harry Potter* (1997-2007), donde una muy real estación de King’s Cross es el punto de acceso a un muy extraordinario Hogwarts. De hecho, una de las distinciones más habituales y populares dentro de la fantasía, la que hace referencia a *High*

Fantasy (fantasía heroica) y *Low Fantasy* (baja fantasía), se basa exactamente en esto mismo: mientras la fantasía heroica utilizaría un sistema de verosimilitud autónomo, situándose en un mundo ficcional distinto, la baja fantasía introduciría el elemento imposible en el mundo que reconocemos como cotidiano (Boyer y Zahorski, 1977). Igualmente, Clute (1997) insiste en que un texto de fantasía puede estar ubicado en este mundo o en otro mundo: "Cuando la historia tiene lugar en nuestro mundo, se despliegan sucesos incompatibles con nuestra noción de la realidad; cuando la narración ocurre en un entorno ajeno, ese entorno ajeno será imposible, a pesar de que las historias que suceden allí podrían ser posibles en sus propios términos".[7]

En realidad, Roas sigue la estela de otros teóricos que tienden a mirar con displicencia el dominio de lo que denominan maravilloso, planteándolo como un territorio bastante uniforme y hasta naif, cuya autonomía y aparente falta de rigurosidad en la organización de sus propios "imposibles" ("todo es posible") parece estar orientada a la complacencia del lector. Puede apreciarse esta orientación en Caillois (1970), quien describe el universo de lo maravilloso como "naturalmente poblado de dragones, de unicornios y de hadas; los milagros y las metamorfosis son allí continuos; la varita mágica, de uso corriente, los talismanes, los genios, los elfos y los animales agradecidos abundan; las madrinas, en el acto, colman los deseos de las huérfanas meritorias…" (11). Se ha producido aquí un salto cualitativo, mediante el cual ese "mundo inventado" queda reducido a un catálogo de convenciones y personajes propios de los cuentos de hadas con los que, sin duda, la fantasía tiene una clara conexión, pero que no son equivalentes. De hecho, si la conexión entre la fantasía y los cuentos de hadas tiene su origen en Tolkien y su famosa conferencia "Sobre los cuentos de hadas", basta irse al otro padre del género para comprobar cómo esta visión ingenua de los mundos inventados por la fantasía no tiene por dónde sostenerse.

Me refiero a Mervyn Peake y su trilogía *Gormenghast* (1946-1959) que, para los aficionados, tiene un carácter tan o más fundacional que la obra del propio Tolkien, si bien la popularidad de éste y su canonización dentro del género ha "enrarecido" —como sostiene Mendlesohn (2013)— nuestra propia visión de la fantasía. Peake nos presenta un relato que se enmarcaría

en un sistema de verosimilitud autónoma: Gormenghast no existe en nuestro mundo ni en nuestra historia (Young, 2011); es, por tanto, un lugar "totalmente inventado" y "muy diferente" al del lector. Sin embargo, lo sobrenatural apenas aparece; no hay hadas, ni unicornios, ni dragones a la vista pero, ciertamente, que el personaje de Gertrude —pongamos el caso— aparezca rodeada de una legión de gatos blancos y con una bandada de pájaros anidando en su cabellera nos sitúa en un entorno si no de imposibilidad de auténtico extrañamiento, como ocurre con la descripción de los infinitos y barrocos rituales que rigen la vida del castillo que, a su vez, nos plantea una geografía extraña, retorcida y difícilmente equiparable a nada que reconozcamos como real. La vuelta de tuerca que plantea Peake, en suma, es utilizar un mundo secundario en el que todo es "posible" pero en el que lo "posible" nunca llega a ser sobrenatural; sin embargo, esa ausencia del elemento sobrenatural no se percibe como normalidad, por el contrario, aunque no haya nada literalmente fantástico en las vidas de los habitantes de Gormenghast, "el conglomerado de dichas existencias es lo suficientemente improbable y extravagante como para conformar una visión fantástica de la naturaleza de su mundo" (Clute, 1997).[8] *Gormenghast* es un ejemplo perfecto, por su textura y su relevancia en la historia de la fantasía, de por qué la identificación entre mundo inventado/maravilloso no funciona.

Pero aún hay más problemas en esa división fantástico/maravilloso: como se ha dicho, se asume que lo fantástico conlleva la irrupción de lo extraordinario en "nuestra realidad" mientras que lo maravilloso se sitúa en un mundo inventado en el que todo es posible. Esta gramática suele aparejarse a unos determinados efectos sobre el lector. La fricción entre realidades en el caso de lo fantástico se entiende como desasosegante:

> En lo fantástico, al contrario, lo sobrenatural aparece como una ruptura de la coherencia universal. El prodigio se vuelve aquí una agresión prohibida, amenazadora, que quiebra la estabilidad de un mundo en el cual las leyes, hasta entonces, eran tenidas por rigurosas e inmutables. (Caillois, 1970: 11)

Otros autores igualmente influyentes, como Rosemary Jackson (2001), insisten en esta idea, haciendo hincapié en el potencial subversivo del género; así, según la autora, lo fantástico pone en duda, enrarece la percepción de lo real y es una modalidad literaria que busca hacer aflorar

aquello que es experimentado como pérdida o ausencia dentro de una cultura que ahoga la irracionalidad y el deseo.[9] Frente a ello, Jackson señala que las fantasías que se adentran en el reino de lo maravilloso son las únicas que han sido toleradas puesto que se basan en métodos legalizados (religión, magia, ciencia) para el establecimiento de esos otros mundos, que son compensatorios y estabilizadores en tanto que: "su base novelesca da a entender que el universo es un mecanismo autorregulado en el que la bondad, la estabilidad y el orden acabarán por imponerse" (2001: 144). El desenlace y su efecto sobre la percepción del lector, a partir de las palabras de Jackson, se constituye en un segundo factor que, como sistematiza Roas:

> nos permite distinguir perfectamente la literatura fantástica de la maravillosa: el relato maravilloso tiene siempre un final feliz (el bien se impone siempre sobre el mal); sin embargo, el relato fantástico se desarrolla siempre en un clima de miedo y su desenlace (además de poner en duda nuestra concepción de lo real) suele provocar la muerte, la locura o la condenación del protagonista. (2001: 32)

La apelación al miedo y a un desenlace fatal aclara enormemente, a mi entender, a qué tipo de literatura se refiere "lo fantástico" en el contexto académico hispánico, sobre todo si complementamos esta información con otros dos elementos que la caracterización de Roas aporta: que Freud es el primero al discernir las diferencias de lo fantástico/lo maravilloso en su famoso *Das Unheimliche* (2001: 11) y que la primera manifestación de lo fantástico se da en la novela gótica inglesa (2001: 22), ligada a la crisis del paradigma de racionalidad y autocontención propio de la modernidad. A los lectores familiarizados con la crítica anglófona no les costará reconocer en la caracterización de "lo fantástico" lo que en el contexto británico se denomina "lo gótico": Hogle (2002), por ejemplo, en su definición de lo gótico sugiere que esta modalidad "nos brinda los ejemplos más conocidos de aquellas situaciones insólitas y espectrales que Freud asoció con lo siniestro o *unheimlich*" (6);[10] no hay publicación académica sobre lo gótico que no arranque en Walpole y la novela gótica de finales del XVIII; igualmente constante es el subrayado de su efecto corrosivo sobre la certeza del lector a partir de una estética del miedo, la opresión y el desasosiego (Punter, 1980). Incluso la nómina de textos literarios de referencia comparte muchos nombres: Hoffmann, Poe, Maturin, Machen, etcétera.

Sin ánimo de equiparar los dos conceptos y de borrar las lógicas

diferencias de matiz que la crítica académica ha ido depositando en las nociones de gótico/fantástico, sí me parece necesario subrayar, con todos estos elementos a la vista, por qué la división maravilloso/fantástico con la que solemos encontrarnos en nuestro entorno académico resulta totalmente insatisfactoria: responde a la necesidad de explicar una serie de textos muy específicos y para construir la dicotomía correspondiente se opone a un modelo de textos igualmente reducido, del que quedan excluidos de un plumazo todos los relatos que utilizan un mundo secundario y que a menudo se perciben en el centro de la fantasía. La definición de maravilloso que se traza en esta dicotomía vendría a responder, en cierto modo, a la definición reduccionista y tristemente común de la fantasía como "literatura escapista que incorpora personajes y recursos estereotípicos —magos, dragones, espadas mágicas y afines— a una trama predecible donde las escasas fuerzas del bien siempre triunfan sobre un mal monolítico" (Attebery, 1992: 1).[11]

Evidentemente, tras esta visión suele estar la sombra de Tolkien, quien en general es el único ejemplo que se invoca en este tipo de categorizaciones (lo que abre serias dudas sobre el repertorio que manejan quienes las sostienen) y una lectura de trazo grueso sobre su obra. Pero si bien es innegable que la obra de Tolkien ejerce una influencia incomparable dentro del dominio de la fantasía, la realidad es que las múltiples variantes, tonos y efectos que acoge desbordan sin paliativos la dicotomía fantástico/maravilloso. Por ello, parece más acertada y comprehensiva la definición que Attebery (1992) aporta como contrapunto a ésta:

> La fantasía es un modo narrativo sofisticado que se caracteriza por su versatilidad estilística, capacidad autorreflexiva y un tratamiento subversivo del orden social e ideológico. Probablemente el modo ficcional más relevante de fines del siglo XX, la fantasía parte de ideas contemporáneas sobre sistemas de signos y la relatividad de los significados, a la vez que ejecuta una reapropiación de la vitalidad y la libertad de formas no miméticas tradicionales como la épica, el cuento popular, el romance y el mito. (1)[12]

1.4. Los márgenes borrosos de la fantasía: *taproots* o raíces primarias

Como se ve, por tanto, definir la fantasía desde el exterior, es decir, marcando una frontera entre la fantasía y otras especies literarias, es

sumamente complejo: ni siquiera los rasgos mínimos —parámetros de realidad y sistemas de verosimilitud— permiten una delimitación estable y a cada paso emergen formas textuales que no clasificaríamos como fantasía en sentido estricto pero que sin duda percibimos más cercanas a este ámbito que, por poner un caso, a una novela naturalista del siglo XIX o a un *bildungsroman* del siglo XX. En la discusión sobre los componentes de la fantasía han ido apareciendo algunas de estas formas: las formas épicas medievales y renacentistas, los cuentos de hadas, etc.; elementos que también recoge la definición maximalista de Attebery, lo que demuestra que estos aires de familia con otras formas textuales no se consideran un elemento menor.

Para designar, en parte, este tipo de relación, Clute y Grant (1997) proponen la noción de *taproot* o raíz primaria, intrínsecamente relacionada con la idea de la fantasía como un espacio con límites borrosos en los que se confunde con otras formas como los cuentos folklóricos, el mito, la ciencia ficción, el horror o el realismo mágico. Los *taproot texts* (textos primarios) formarían parte de este espacio liminar y designarían el conjunto de textos literarios que muestran un impulso hacia la fantasía antes de que podamos utilizar legítimamente este término, es decir, antes de finales del siglo XVIII. Entre estas raíces primarias del género se contarían obras pertenecientes a la esfera de la mitología y la épica clásicas (la *Odisea* de Homero, las *Metamorfosis* de Ovidio, etc.), textos medievales (como *Beowulf*, la materia de Bretaña y el ciclo artúrico), los *romanzi* renacentistas (como el *Orlando furioso* de Ariosto) y obras como *Las mil y una noches*, *Los viajes de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, 1726) o los cuentos de Perrault.

Ejercicios

1. Busca un ejemplo de narrativa de fantasía construida sobre un mundo secundario. ¿Cómo y de qué manera resulta verosímil? ¿Qué elementos actúan como base de esa verosimilitud (geografía, mitología, razas, sistema de magia…)?

2. A partir de la lectura de *Gormenghast*, detecta los mecanismos que generan un efecto de extrañamiento y permiten encuadrar a la novela dentro de la fantasía.

3. Los cuentos de hadas suelen considerarse una de las expresiones más puras de lo maravilloso. Busca la versión original de algún cuento de hadas (“Caperucita”, “Blancanieves”…) y contrástala con las descripciones de lo maravilloso que se han revisado en esta sección.

4. Lee la saga *Sandman*, de Neil Gaiman. ¿Qué referencias a las raíces primarias del género aparecen aludidas intertextualmente?

5. Escoge una narrativa épica clásica (como *La Odisea*), medieval (como *La muerte de Arturo* [*Le Morte d’Arthur*, 1485]) o renacentista (como el *Orlando Furioso*). ¿Qué similitudes tienen con narrativas de fantasía actuales?

2. La fantasía como continuum [13]

Frente a la tendencia bien asentada en el ámbito hispánico de reservar la definición de “lo fantástico” a una serie de textos ligados al desasosiego y la inquietud, a través de la irrupción de lo inexplicable en una realidad reconocible por el lector, la crítica anglófona utiliza el adjetivo *fantastic* con mayor elasticidad y salvando algunas excepciones —como la mencionada Jackson— como lógica consecuencia de un dominio *fantasy* que se asume plenamente heterogéneo. Por ejemplo, el reciente *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (2012) se abre con un listado ilustrativo de textos fantásticos que incluyen, entre otros:

1) Obras de Horace Walpole, Ann Radcliffe, Charles Maturin, Mary Shelley, etc. —que enmarcaríamos en el ámbito del gótico o del terror.
2) Obras de Charles Perrault, Andersen, Beatrix Potter, Roald Dahl, Philip Pullman, J. K. Rowling —que se moverían entre la esfera de los cuentos de hadas y la literatura infantil.
3) Obras de J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Fritz Leiber, Mervyn Peake, Michael Moorcock, Ursula Le Guin, George R. R. Martin —textos que responderían a lo que se denomina fantasía heroica.
4) Obras de Terry Pratchett, Neil Gaiman, China Miéville —que no encajarían en el modelo clásico de fantasía heroica pero que sin duda se emplazan en la tradición que representa el grupo anterior.
5) Obras de Juan Rulfo, Borges, Cortázar, Italo Calvino, Thomas Pynchon, etc. —que transitan por el lado de la literatura no-mimética desde posiciones difícilmente reductibles a etiqueta y que, a diferencia de muchos de los autores citados hasta ahora, son atendidos por la crítica académica y forman parte del canon de sus respectivos sistemas.
6) Obras de Charlaine Harris, Stephenie Meyer, etc. —que podrían situarse bajo la etiqueta de literatura romántica, pero que sin duda abastecen su mundo de referencia y su trama del elemento sobrenatural y que en ningún caso son canónicas, antes bien, son fuertemente contestadas por su carácter comercial.

La heterogeneidad de la lista es apabullante y puede resultarnos, incluso, incómoda, pues saltan a la vista las diferencias de textura, orientación y

matiz entre muchos de estos textos. De hecho, la lista se presta a la comprobación de lo que Clute y Grant (1997) señalan como evidencia de la propia inestabilidad del género —en ese caso aplicándolo al corpus que incluyen en su enciclopedia—: muchos críticos y lectores no considerarían propiamente como fantasía muchos de los textos recogidos en ella. Otros lectores aplicarían etiquetas genéricas muy específicas como romance paranormal,[14] fantasía oscura,[15] etc., que suelen manejarse en el mercado pero que complican enormemente la discusión pues es habitual que los textos se relacionen con varias de estas etiquetas; por ejemplo, *La estación de la calle Perdido* (*Perdido Street Station*, 2000), de China Miéville, es considerado un texto fundamental dentro del *steampunk*,[16] pero es posible calificarlo como fantasía urbana.[17]

Ante semejante turbamulta de textos que se relacionan de un modo u otro con la fantasía, la crítica ha tomado dos caminos opuestos: o bien esforzarse en establecer unas categorías que permitan poner un cierto orden o bien entenderla como una suerte de continuum en el que la taxonomización por subgéneros no resulta primordial. Algunas de las soluciones propuestas desde estos dos extremos son útiles a la hora de establecer diferencias entre distintos tratamientos de la fantasía.

2.1 Modo, género y fórmula

Entre los teóricos más reluctantes a emprender una clasificación subgenérica se encuentra Brian Attebery (1992), cuya definición de lo que es la fantasía como un *fuzzy set* (conjunto difuso) ha tenido especial éxito entre la crítica dedicada al género. En realidad, el punto de partida de Attebery es la sensación a la que me refería poco más arriba: que la fantasía es una topografía extraña donde confluyen textos de muy distinta naturaleza cuya pertinencia al género no siempre suscitaría la unanimidad entre los lectores. Attebery se plantea, pues, la fantasía como una suerte de espacio literario en el que los textos se distribuyen más o menos alejados del núcleo, ese punto imaginario en el que estaríamos hablando indiscutiblemente de fantasía en estado puro. De manera muy significativa, Attebery realiza un experimento con cuarenta títulos literarios, pidiendo a sus lectores que los puntúen en una escala que va desde los textos que

consideran “quintaesencialmente fantasía” a los que consideran que no son “en absoluto, fantasía”: a nadie le extrañará que *El Señor de los Anillos* se identifique con la fantasía en estado puro, seguido de la saga de *Terramar*, de Ursula Le Guin; en otros casos, como *Drácula* (*Dracula*, 1897), de Bram Stoker, o *Alicia en el país de las maravillas* (*Alice’s Adventures in Wonderland*, 1865), de Lewis Carroll, esa participación en el modelo de la fantasía es percibida como más tenue.

Aunque el experimento, como reconoce el propio autor, no tiene ninguna validez científica, sí resulta esclarecedor acerca de las expectativas de los lectores sobre qué es la fantasía, así como acerca de la capacidad de los textos para tomar elementos de la fantasía sin llegar a identificarse con ella. De ahí que Attebery proponga una aproximación a la fantasía que intenta seguir el pulso, por decirlo de algún modo, al grado de participación de los textos en el modelo de la fantasía:

- **La fantasía como modo**: se presentaría en textos que recurren a elementos fantásticos para caracterizar algunos aspectos de la narrativa sin ser su característica dominante. Como explica Novell (2009) en su aplicación de esta categoría a la ciencia ficción, el modo se entendería como un impulso incompleto, que puede “modular o modificar un texto” pero que “está subordinado al género, pues es el género el que domina la narración” (25). Attebery vincula a esta posibilidad textos más bien canónicos desde los estándares académicos (mientras que el género y la fórmula cubrirían textos más bien no-canónicos) y cita, por ejemplo, a Swift: en efecto, *Los viajes de Gulliver* incluiría un impulso hacia la fantasía al desplegar razas y territorios inexistentes, llenos de prodigios, pero no dejaría de ser una narrativa de viajes, su dominante principal. Del mismo modo, *El sueño de una noche de verano* (*A Midsummer Night’s Dream*, 1595), de Shakespeare, plantearía un funcionamiento análogo: aunque las hadas y los seres sobrenaturales campen a sus anchas, la obra se supedita a los engranajes —confusión de identidades, enredo, etc.— y resolución —feliz— propios de la comedia.

Sin embargo, podemos pensar en ejemplos mucho más comerciales y contemporáneos que podrían ser juzgados desde esta perspectiva, como la saga *Los misterios de los vampiros del sur* (*Southern Vampire Mysteries*, 2001-2013), de Charlaine Harris: aunque la existencia de elementos

sobrenaturales, como los vampiros, los licántropos, las ménades, las hadas, etc. nos conecta con la fantasía, el núcleo fundamental no deja de ser las relaciones amorosas de su protagonista, Sookie Stackhouse. Dicho de otro modo, en términos genéricos la saga caería dentro del conjunto de la novela romántica, pero utilizaría el impulso de lo fantástico para particularizar su universo ficcional.

Aunque la noción de modo que propone Attebery resulta muy útil para discernir los textos que se adhieren a un modelo genérico concreto y los que utilizan elementos propios de ese modelo integrándolo en otro tipo de desarrollos, no faltan ejemplos en los que determinar esta cuestión puede resultar peliagudo. Uno de los casos más extremos, en mi opinión, sería la novela *Las puertas de Anubis* (*The Anubis Gates*, 1983), de Tim Powers: ciertamente la narrativa parte de un motivo clásico de la ciencia ficción, el viaje en el tiempo, que conduce a su protagonista al Londres de 1810 a través de un artefacto perfectamente funcional; sin embargo, junto a la tecnología como pieza movilizadora de la trama emergen la magia y la mitología como elementos fundamentales. De ese modo, las peripecias del protagonista están totalmente mediadas por la interferencia de una magia ancestral que se arraiga en la mitología del Antiguo Egipto y que llena la novela de cambiaformas, elementales de fuego y criaturas mágicas como los Chicos de la Cuchara o los ka. Decidir si el impulso de la fantasía es incompleto o si, por el contrario, la fantasía forma parte de pleno derecho de los mimbres de la novela es difícil de resolver. Eso sí, se trataría de una fantasía muy particular —urbana, moderna— que se aleja, como veremos, del patrón genérico que Attebery establece, muy marcado por la obra de Tolkien.

- **La fantasía como fórmula**: este uso de la fantasía se daría en textos que utilizan “una síntesis de símbolos, temas, y mitos culturales aunados a arquetipos de orden universal” (Cawelti, 1976: 33)[18] y que se modulan sobre unos esquemas narrativos básicos, a saber: un mundo vagamente medieval, un conflicto, un villano, algunas criaturas mitológicas y razas no humanas, un héroe, un ayudante más o menos cómico, etc. En definitiva, se trataría de textos que utilizan un grupo fijo de elementos fácilmente discernibles y difícilmente modificables, por lo que son predecibles. Un ejemplo claro de este procedimiento se presenta en los textos ligados a los

juegos de rol —como sería el caso del ciclo *Dragonlance* o *Reinos Olvidados*—, en los que precisamente la existencia de unos lugares comunes de la narrativa permitiría construir variantes adaptadas en cada situación. Así, si tomamos *El retorno de los dragones* (*Dragons of Autumn Twilight*, 1984), primer volumen de las *Crónicas de la Dragonlance* (*Dragonlance Chronicles*, 1984-1985), de Margaret Weis y Tracy Hickman, podemos apreciar sin problemas el esquema señalado: un mundo más o menos medieval (Krynn), en el que irrumpen las fuerzas del mal (Takhisis, la diosa que encarna la Oscuridad en el panteón de este universo, y sus acólitos), a las que se van a enfrentar un grupo de héroes variopintos (un arquero, un guerrero, un paladín, una sacerdotisa, un mago, un bárbaro…)[19] entre los cuales se encuentra un alivio cómico (el dúo formado por el kender Tasslehoff Burrfoot y el enano Flint). El enfrentamiento con los distintos villanos, acólitos de Takhisis, les llevará a batallar contra seres mitológicos (draconianos y dragones) en un desarrollo narrativo que empieza con la reunión y partida de los héroes y acaba con el —inevitable— enfrentamiento y victoria sobre el dragón. Tenemos, por tanto, prácticamente todos los elementos predichos por Attebery y tan reconocibles por lectores y, sobre todo, jugadores de rol en universos de fantasía. Esta conexión entre la escritura literaria y otras narrativas —el juego de rol— no es un detalle menor: esta novela en concreto nació, como han señalado sus autores, al aliento de las partidas de rol que ellos mismos jugaban; la existencia de unos marcadores claros en este contexto se explica por la necesidad de guiar precisamente a los distintos jugadores en una narrativa que les resulte familiar, de ahí el carácter formulaico que hereda la novela. No obstante, es interesante apreciar cómo conforme se avanza en la narrativa —en los otros volúmenes de la saga— las estructuras se hacen más complejas y el conflicto se ramifica y se aparta poco a poco del pautadísimo desarrollo de su primer volumen.

Aunque la fórmula tenga una connotación negativa, Attebery insiste en que su uso no equivale a la falta de calidad. En ese sentido, son muy reveladoras las palabras de Marion Zimmer Bradley en su artículo “What is a Short Story?” (“¿Qué es un relato?”, 1996):

> Prácticamente toda la ficción de género —sea ciencia ficción, romántica, de suspense, de fantasía, de aventuras, del oeste o cualquier otra categoría— sigue un esquema que podemos llamar fórmula. Ese término ha tomado connotaciones muy negativas, pero

> básicamente es una manera de referirse a lo que los editores saben por experiencia que el público espera. Quienes dominan estas fórmulas y les saben dar a sus editoras lo que el público quiere pueden ganarse la vida en cualquier sitio, y muchas veces incluso ganar muchísimo dinero. Quienes prescinden de estas fórmulas, sea por ignorancia o porque creen sinceramente que la escritura creativa no debería estar limitada por categorías o fórmulas, normalmente acaban como artistas sin ingresos… a no ser que sean genios, y en ese caso no necesitan clases de técnica literaria. Llaman a sus obras literatura y braman contra el público que no las reconoce como tales. (Bradley, 1996, en Pitarch, 2008: 60)

La autora señala inequívocamente, y por eso me interesa la cita, cómo los patrones reconocibles están íntimamente relacionados con el horizonte de expectativas de los lectores pero también con el funcionamiento del mercado y, cómo no, con la propia producción del texto. Es decir, la fórmula no es tanto una serie de instrucciones que los autores pueden seguir automáticamente sin dificultad cuanto una serie de convenciones que siempre estarán en el punto de partida, ya sea para abrazarlas, rechazarlas o negociar con ellas.

- **La fantasía como género**: como punto intermedio entre la amplitud del modo y la concreción de la fórmula, Attebery sitúa el género, propiamente, y lo vincula a unas características estables —aunque más vagas que las de la fórmula— estrechamente ligadas al centro de ese *fuzzy set* (conjunto difuso) que es la fantasía. Así pues, Attebery define el género desde los ejes que proporciona Tolkien, atribuyéndole un carácter específico en cuanto al contenido (tiene que tratar lo imposible), la estructura (es esencialmente cómica, esto es, concluye con la resolución de un conflicto) y la recepción (debe crear un efecto de maravilla). Ya hemos hablado anteriormente de la condición de imposibilidad como parte esencial de la definición de fantasía; en la medida en que el carácter cómico y el efecto sobre el lector están estrechamente ligados a las lecturas políticas del género, a las que dedicaremos una sección más adelante, no entraré por el momento en el análisis de estas características.

En cualquier caso, hay que remarcar que la definición genérica de Attebery vuelve, aunque de modo muy distinto, a Tolkien como fuente del modelo fundamental y, por tanto, los textos de fantasía épica que siguen la huella del maestro encajarían a la perfección; sin embargo, cabe señalar que los desarrollos de la fantasía épica en las últimas décadas siembran serias dudas sobre esa tríada como núcleo estable del género. Sin saber aún cuál

será la resolución de la popularísima *Canción de hielo y fuego,* de George R. R. Martin, se hace difícil pensar en un final feliz que restablezca el orden o nos consuele; igualmente, el sentimiento de maravilla que puede ofrecer al situarnos en un mundo ficcional alternativo está despojado de cualquier connotación consolatoria, ya que, como bien saben los lectores, la sensación de desamparo, inestabilidad, caos y crueldad acompaña de modo intenso a quien se adentra en Poniente.

Aunque la distinción de Attebery no constituye una receta mágica para delimitar el interior del territorio de la fantasía y plantea algunos problemas que se han desgranado, la división modo-fórmula-género resulta interesante porque ayuda a visualizar el grado de implicación de los distintos textos en el modelo de la fantasía, proponiendo una gama de intensidades más que una segmentación estanca.

2.2 Fantasía de portal, inmersiva, intrusiva y liminar

Una estrategia diferente es la que sigue Farah Mendlesohn en su reciente e influyente *Rhetorics of Fantasy* (2008) en el que plantea la división en cuatro categorías definidas a partir de la manera en que lo fantástico entra en el mundo narrado; tales categorías cubren buena parte del espectro de textos de fantasía y ayudan a apreciar algunas estructuras recurrentes en ellos. La propuesta de la autora es la siguiente:

- **Fantasía de portal (*portal-quest*)**: como su nombre indica, esta categoría se referiría a aquellas narrativas en las que se accede a lo fantástico a través de un portal; es decir, lo fantástico está “en el otro lado”, no se infiltra en nuestra realidad y el acceso a él funciona para los individuos y no para la magia. Entre los ejemplos paradigmáticos de esta modalidad se contarían *El león, la bruja y el armario* (*The Lion, the Witch and the Wardrobe*, 1950), de C. S. Lewis, *El mago de Oz* (*The Wonderful Wizard of Oz*, 1900), de Frank Baum, o *Alicia en el País de las Maravillas*, de Lewis Carroll.

Sin embargo, más allá del acceso a lo fantástico a partir de una frontera física (el armario, el espejo…), la autora considera que este tipo de modalidad tiene que ver con la transición y la negociación y que su núcleo fundamental es el paso de una vida normal, en la que lo fantástico apenas es

percibido por el protagonista, a un contacto directo con lo extraordinario. Es por esa razón que alude a la *quest* —que como se explicará más adelante sigue esta estructura—, que está presente en lo que la autora considera las raíces primarias de esta modalidad: la épica y las narrativas de viajes. Esta caracterización más amplia le permite enmarcar en este ámbito a *El Señor de los Anillos*: aunque Frodo Bolsón no cruza estrictamente un portal físico, es obvio que la vida que lleva en La Comarca es de lo más ordinaria y queda lejos de los prodigios y conflictos que asolan la Tierra Media; en ese sentido, su itinerario puede entenderse como esa transición que va de la vida mundana al contacto con la fantasía. Este ejemplo sirve también para apuntalar la idea de que este tipo de narraciones están ligadas a una restauración del orden y que su estructuración ideológica es "normativa y coercitiva" (Mendlesohn, 2008: 3),[20] lo que dificulta las lecturas subversivas de los textos.

- **Inmersiva (*immersive*)**: a diferencia de la anterior, que plantea una transición hacia lo fantástico, este modelo presenta lo fantástico como norma tanto para el protagonista como para el lector. En opinión de la autora, es la modalidad más próxima a la ciencia ficción hasta el punto de que pueden llegar a ser indistinguibles, pues "una vez que lo fantástico se da por sentado, adquiere una cohesión científica plenamente propia" (xx).[21] Un ejemplo de esta proximidad sería *La estación de la calle Perdido*, de China Miéville, que nos adentra de golpe en Nuevo Crobuzon, sin facilitarnos una explicación detallada o visión completa del mundo en el que se ubica pero situándonos de pleno en el ambiente de la atestada ciudad; la novela puede entenderse —y así lo hace Mendlesohn— como ciencia ficción porque la preocupación de sus protagonistas tiene que ver con el funcionamiento del mundo y las reglas científicas que lo rigen. La novela, por tanto, sería una suerte de fantasía racionalizada y ahí estaría su proximidad con la ciencia ficción.[22]

Sin embargo, no toda la fantasía inmersiva compartiría esta proximidad: en ocasiones las novelas pueden situarse en un mundo arcaico y pretecnológico y renunciar a esa racionalización para buscar la consistencia en otros aspectos, como la interacción entre protagonista y entorno. Un ejemplo de esta variante sería *Titus Groan* (1946), de Mervyn Peake, el primer volumen de la trilogía *Gormenghast*.

Todas estas variantes compartirían, no obstante, algunos componentes temáticos: a diferencia de la fantasía de portal, donde la restauración del orden suele ser un elemento recurrente, la fantasía inmersiva suele observar la entropía del mundo, la caída de civilizaciones, la degradación moral y la decadencia.

- Intrusiva (*intrusion*): como puede deducirse por su nombre, en este caso nos topamos con narrativas en las que la fantasía entra en el mundo perturbando la normalidad, lo que obliga a negociar, vencer o controlar ese factor disruptivo. No obstante, en ocasiones, éste puede imponerse.

Este tipo de fantasía se remonta a la aparición del gótico, a finales del siglo XVIII, y entre los ejemplos aportados encontramos textos desde Walpole, Ann Radcliffe, Bram Stoker, Edgar Allan Poe, R.L. Stevenson… hasta Edith Nesbit o Stephen King, por lo que nos estamos moviendo en el territorio del terror y el desasosiego, como no puede ser de otro modo, porque en este caso los elementos fantásticos tienen que ver con el caos, con el cuestionamiento de las verdades que asumimos.

- Liminar (*liminal*): en este caso haría referencia a un grupo de textos en los que la presencia de lo fantástico está representada y resulta inquietante sin que nunca llegue a entrar de pleno en el mundo ficcional.

Como puede intuirse, la clasificación de Mendlesohn no está exenta de problemas: la práctica identificación de la fantasía intrusiva con el gótico o “lo fantástico” y la difusa caracterización de la fantasía liminar quizás son los puntos más débiles de su argumentación. Por otra parte, ella misma insiste en que no debe verse esta taxonomía como una clasificación rígida; de ahí que incluya como cierre de su obra un capítulo dedicado a textos que no encajan en ninguna de estas categorías y que en distintos momentos de su argumentación hable de intersecciones entre ellas —aunque las considere escasas—. Un ejemplo de estas intersecciones se encontraría en un caso muy significativo, la saga *Harry Potter*, que empezarían como fantasía intrusiva —el elemento extraordinario irrumpe en la cotidianidad de la familia Dursley y del propio Harry, causando el caos— para convertirse rápidamente en una fantasía *portal-quest* de lo más arquetípica.

Pese a estas limitaciones, la propuesta de Mendlesohn brinda información importante sobre ese aspecto que, como veíamos en páginas anteriores, es

crucial en la discusión sobre la fantasía: la relación entre el mundo ficcional y el componente de imposibilidad, sin incurrir en dicotomías desgastadas como la que opone fantástico/maravilloso y sin dejarse cegar por el modelo de la fantasía épica tolkieniana como expresión única del género.

Ejercicios

1. Busca un ejemplo de novela en la que podamos decir que la fantasía opera como modo; especifica qué elementos de la fantasía se incluyen y qué aportan a la obra.

2. *Baldur's Gate* (*Puerta de Baldur*) es uno de los videojuegos de rol basados en el universo literario de *Forgotten Realms* (*Reinos olvidados*) más exitosos hasta la fecha: juega y una vez completada la partida establece qué elementos formulaicos incluye y, más en particular, si la resolución se ajusta o no a la fórmula.

3. Busca un ejemplo de novela que se ajuste a la idea de "fantasía inmersiva" y argumenta las razones de tu elección.

4. Lee *American Gods* (*Dioses americanos*), de Neil Gaiman. ¿A qué categoría de las propuestas de Mendlesohn correspondería? ¿Utiliza otros patrones o elementos de otros géneros que no sean la fantasía?

3. Estructuras y temas

Más allá de definirse por la condición de imposibilidad, la coherencia en sí misma y su desarrollo en un mundo primario o secundario, la fantasía se asocia con determinados abanicos temáticos. La relevancia de los temas en la definición de los géneros literarios apenas merece comentario, y tal vez menos aún, si nos movemos en el ámbito de los géneros populares, inmediatamente reconocibles por sus temáticas y la estructuración de éstas en determinadas secuencias. En el caso de la fantasía, la existencia de estructuras narrativas recurrentes vinculadas a ciertos desarrollos temáticos hace evidente la conexión de las modernas manifestaciones de la fantasía con las *raíces primarias* del género: los mitos, los relatos folklóricos, los cuentos de hadas, etc. en los que las aventuras de un héroe para recomponer un orden que se ha visto amenazado suelen ser un denominador común. Al respecto, Marion Zimmer Bradley es particularmente clara al reflexionar sobre el horizonte de expectativas del género —y lo que esperan lectores, editores, etc.—: “Lo que el público quiere ha sido estudiado detalladamente y no parece haber cambiado mucho desde la *Odisea*, la primera novela escrita, hace unos tres mil años, que explica cómo un héroe atraviesa multitud de peligros para volver a casa, su mujer y su familia y echar a los malos que habían ocupado su terreno” (Bradley, 1996, en Pitarch, 2008: 60).

Es en este sentido que la fantasía se revisa muy a menudo desde determinadas corrientes críticas que arrancan en el psicoanálisis junguiano y que encuentran en ella una manifestación más de la tendencia universal y compartida de crear ficciones a través de las cuales encarar los aspectos negativos de nuestra condición humana. La fantasía, por tanto, conectaría con las narrativas arquetípicas de las que hablaba Jung y que se desarrollan en determinadas corrientes críticas, como la mitocrítica de Northrop Frye. En *Anatomía de la crítica* (*Anatomy of Criticism*, 1957), Frye establece que todas las narrativas se inscriben dentro de un cuádruple patrón: las narrativas de primavera, que se vincularían al modo cómico; las narrativas de otoño, que se vincularían al modo trágico; las narrativas de invierno, que se vincularían al modo irónico o satírico y las narrativas de verano, que se vincularían al “romance”. La fantasía, sin duda, caería dentro de esta área

en la medida en que muchas de sus concreciones se adhieren al modelo básico que detecta Frye: son mitos marcadamente nostálgicos, que buscan la restauración de una cierta Edad Dorada; están típicamente protagonizadas por héroes virtuosos, que representan los ideales que se exaltan, y por villanos, que se oponen a éstos; a menudo presentan una trama pautada en la que se encadenan la sucesión de viajes y aventuras para culminar con la lucha final con el enemigo y la exaltación del héroe; finalmente, el lector asume como propios los valores que el héroe representa, de suerte que su visión del mundo se ve plenamente reforzada.

Sin duda, este amplio patrón que describe Frye puede relacionarse con numerosos ejemplos pero, en mi opinión, es excesivamente acotado y la realidad editorial desborda el patrón por varios flancos; como veremos más adelante, podemos encontrarnos relatos en los que el esquema narrativo de aventuras se mantenga pero que la exaltación de la heroicidad y la figura del héroe desaparezcan por completo, o relatos que sabotean directamente el desarrollo lineal y progresivo de los episodios, etc. No obstante, tener presente este patrón arquetípico resulta de utilidad precisamente para poder observar el grado de divergencia respecto a los modelos culturales bien asentados en el imaginario.

3.1 Restauración, agnición, amenaza y atenuación

Un instrumento más afinado que la propuesta de Frye para evaluar la recurrencia de estructuras y temas en las narrativas de fantasía, es la propuesta de Clute y Grant (1997), quienes señalan cuatro núcleos temáticos básicos, cuya combinación puede dar lugar a distintos desarrollos. Son los siguientes:

- **Restauración (*healing*/*return*)**: con esta etiqueta se designa una estructura prototípica en la que se parte de un estado de constricción de la realidad hacia una resolución feliz (lo que Tolkien definía como eucatástrofe). Este estado inicial suele estar relacionado con la presencia del mal, la injusticia o la sensación de que el mundo no está funcionando en los términos en que debería (amenaza/*wrongness*). La sanación o retorno se produce cuando se ha experimentado lo peor y se ha vencido. Este elemento conecta de pleno con las raíces primarias de la fantasía, ya que los relatos

folklóricos y los cuentos de hadas transitan a menudo por este eje, pero incluso narraciones altamente sofisticadas y que desafían muchos de los patrones comunes del género utilizan la restauración como clave.

Un ejemplo sería la apabullante novela gráfica de Neil Gaiman, *The Sandman* (1988-1996), que arranca con la liberación de Sueño del cautiverio al que ha estado sometido durante más de setenta años y que sigue con la recuperación de los amuletos de poder (la bolsa de arena, el yelmo y el rubí) y la recomposición de su reino, el mundo del sueño. Si bien este planteamiento se ajusta a la perfección a uno de los esquemas detectados por Bell y Clute (1997) ("aquellos que han sido malheridos o apresados por el Señor Oscuro escapan de su Cautiverio para vivir una anhelada Metamorfosis que los conducirá a la plenitud"),[23] es obvio que el hecho de que esa restauración aparezca al principio de la trama y no como resultado de un proceso altera de entrada el esquema narrativo, hecho que se intensifica a lo largo de la trama no sólo por una particular manera de enfrentar la narrativa —muy episódica, que reniega de la continuidad y a menudo reflexiona sobre sí misma— sino por la propia naturaleza del héroe, que desafía los patrones preconcebidos.

- Agnición y reconocimiento (*recognition*): en ese proceso de recuperación, resulta clave el momento del reconocimiento, que marca el punto de inflexión hacia la resolución del conflicto. Se trataría de un término próximo a la noción aristotélica de anagnórisis, que marca el paso de la ignorancia al conocimiento en el contexto de la tragedia. En el caso de la fantasía, se considera el momento en que los protagonistas comienzan a entender qué les está ocurriendo y por ello resulta el momento más artificioso y revelador, en la medida en que los personajes reconocen el propio mundo ficcional que habitan y su papel en él. Clute y Grant proponen como ejemplo paradigmático la llegada de las águilas en la última batalla de *El Señor de los Anillos*, que augura la resolución positiva de la narrativa, lo que es reconocido por todos los personajes que las ven. Otro caso que, en mi opinión, evidencia mejor este carácter artificioso de la agnición es el momento en que Harry Potter descubre que el último horrocrux es él mismo en *Harry Potter y las reliquias de la muerte* (*Harry Potter and the Deathly Hallows*, 2007) y se ve obligado a asumir su destino, lo que determinará el desenlace de la saga.

- **Amenaza (*wrongness*)**: con este concepto se designa el elemento de perturbación o desorden que es el punto de partida de la trama. Clute y Grant lo consideran especialmente vinculado a las vertientes fantásticas que juegan con el terror, donde suele aparecer como una intrusión perturbadora que debe ser purgada. En la fantasía más prototípica, este elemento no se refiere tanto a una amenaza exterior sino a la percepción de algún tipo de cambio profundo en la esencia de las cosas, un reconocimiento de que el mundo no funciona como debería —o está a punto de no hacerlo—. Por ejemplo, la aparición de los huargos junto al cadáver de su madre en el inicio de *Juego de tronos* (*A Game of Thrones*, 1996), ejemplifica perfectamente este elemento que actúa como una suerte de mal presagio que anuncia que algo va a cambiar para mal, como así sucede. Igualmente, la desaparición de las constelaciones del "Guerrero Valiente" y "La reina de la Oscuridad" advierte a Raistlin en *El retorno de los dragones* que algo va mal, más allá de la aventura que en esos momentos está viviendo, y que la situación puede tener resonancias que afecten todo el universo de Krynn (como, en efecto, sucede, pues la ausencia de constelaciones, que representan a los dioses Paladine y Takhisis, señala la lucha cósmica que ya se empieza a desarrollar en el mundo). Una variante de este elemento sería aquélla en la que ese elemento negativo se combina con un proceso de atenuación (*thinning*) que afecta todo el mundo ficcional.

- **Atenuación (*thinning*)**: se refiere al debilitamiento de algún aspecto del mundo, lo que permite que la historia se estructure como un proceso de restauración. La idea fundamental es que en el momento de arranque de la narración, el mundo ya está sometido a una especie de decadencia cuya reversión constituirá la fuerza narrativa del argumento. La Tierra Media es una vez más el ejemplo por antonomasia de esa atenuación y sentido de la decadencia: los elfos se van, el linaje de Númenor se extingue, los grandes días de gloria, en definitiva, han quedado atrás y en ese contexto surge la amenaza, el resurgir de Sauron y su apetito por el Anillo Único. También Narnia resulta un ejemplo transparente: la Bruja Blanca domina el universo ficcional, condenando al reino a un invierno eterno.

Como puede verse por los ejemplos utilizados, los cuatro núcleos detectados por Clute y Grant son razonablemente útiles ya que nos permiten ubicar elementos comunes tanto en narrativas muy clásicas (Tolkien, Lewis,

Weis y Hickman) como en otras claramente desafiantes a las lógicas del género (Martin, Gaiman); es decir, nos ayuda a reconocer las tensiones con los patrones genéricos que se dan en el interior de la fantasía.

3.2 *Quest* y heroicidad

Dentro de las estructuras arquetípicas que se dan en la fantasía, merece la pena detenerse en lo que se considera uno de los elementos más básicos y definitorios del género; me refiero a la *quest*, es decir, "una estructura argumental centrada en el viaje [que] implica la superación de sucesivos obstáculos que prueban la condición de héroe del viajero" (Pitarch, 2008: 37). La constatación de que esta estructura argumental es un patrón recurrente en toda clase de textos se ha llevado a cabo tanto desde análisis estructuralistas (tal es el caso de *Morfología del cuento*, de Vladimir Propp) como desde líneas críticas conectadas con el psicoanálisis o la antropología; en este ámbito destaca la aportación de Joseph Campbell, quien en *El héroe de las mil caras* (*The Hero with a Thousand Faces*, 1949) aplica la idea de los arquetipos junguianos a distintos relatos y fija una secuenciación narrativa ligada a la noción de heroicidad.

Esta secuenciación es conocida como "el viaje del héroe", una narrativa arquetípica, que se repite en distintos lugares y períodos siguiendo un esquema básico que podría resumirse en cinco puntos:

1) Partida: el héroe percibe la llamada de la aventura, si bien puede sentirse reticente a emprenderla.
2) Iniciación: el héroe cruza el umbral hacia el mundo de la aventura, que difiere del mundo ordinario en el que ha vivido.
3) Pruebas: el héroe recibe ayuda sobrenatural —a menudo mediante personajes arquetípicos como el sabio— para enfrentarse a todo tipo de retos.
4) El enfrentamiento final: el héroe desciende a un lugar —como el inframundo o una caverna profunda— donde se enfrenta al desafío final. Esta prueba supone un renacimiento del héroe, sea físico, espiritual, emocional, etcétera.
5) Retorno y reintegración: supone la vuelta al orden que se ha conseguido gracias a la heroicidad del protagonista. Nótese que este

último punto coincide con uno de los cuatro núcleos temáticos propuestos por Clute y Grant (1997), lo que da cuenta de la enorme persistencia de este tipo de fábulas.

Cabe hacer, además, dos precisiones sobre este esquema narrativo: la primera es que el propio viaje, la sucesión de pruebas que se van superando, adquiere una importancia equiparable a la resolución final, puesto que en última instancia esa trayectoria narrativa subraya, sobre todo, el aprendizaje y transformación del sujeto. Como Senior (2012) señala, “las elecciones del protagonista son cruciales en la *quest* fantástica, pues éstas llegan a determinar el destino de muchos” (190);[24] la importancia de las decisiones del héroe tiene mucho que ver con esa trayectoria de aprendizaje y enlaza igualmente con la segunda cuestión que quiero remarcar: el orden moral al que se asocian este tipo de narrativas. Las elecciones que toma el héroe al enfrentarse a diversos obstáculos y antagonistas, ayudado por otras fuerzas que se posicionan de su lado, dibujan una cartografía clarísima en la que es posible condensar el conflicto entre Bien/Mal, Orden/Caos, que subyace en buena parte de los relatos de fantasía.

Por otra parte, la estructura de la *quest* claramente conecta las manifestaciones contemporáneas de la fantasía con sus raíces primarias y actúa inequívocamente como parte reconocible del bagaje temático que el género atesora. Por esa razón, es interesante tener en cuenta el patrón, si bien conviene recordar que no toda la fantasía lo utiliza y que detectarlo en un determinado texto no agota las posibilidades interpretativas, de modo que obstinarse en trazar los puntos de confluencia con el modelo no debería oscurecer, en ningún caso, las particularidades de cada obra a las que los críticos deberíamos atender con absoluta meticulosidad.

Un ejemplo meridiano en este sentido lo podríamos encontrar en la saga *Harry Potter*, que ha generado una inabarcable literatura sobre su conexión con el héroe arquetípico. Pharr (2002), por ejemplo, afirma que Harry camina por una línea que se extiende miles de años y que incluye figuras tan aparentemente dispares como Gilgamesh, Arturo, Kal-El (conocido en la Tierra como Superman) o Luke Skywalker; Boll (2011) desmenuza la narrativa de la serie señalando cómo la saga se va ajustando con todo detalle a los estadios de la *quest* marcados por Campbell: así, Harry, que ya reúne muchas de las características del héroe por estar predestinado a

cumplir una profecía, recibe la llamada de la aventura —la insistente llegada de cartas a Privet Drive—, cruza el umbral de la aventura —el andén 9 y ¾—, se encuentra con el mentor —Dumbledore— y sus aliados —Hermione y Ron—, va superando las pruebas hasta llegar al reto definitivo en su enfrentamiento cara a cara con Voldemort. Tras esa lucha —en la que muy significativamente existe un momento de muerte aparente y sacrificial—, Boll afirma: "Ahora el héroe está listo para encarar al mundo y —habiendo hecho las paces con su mortalidad— liberarse del temor a la muerte. Después de siete años de travesía, Harry emerge como un ser humano pleno" (2011: 100).[25]

Un paso más allá en esta lectura lo encontramos en Roche y Rodríguez (2011), quienes de nuevo acuden al arquetipo del viaje del héroe para explicar el fenómeno Potter; en este caso, las evidentes coincidencias con el modelo son calificadas por las autoras como "mitología prefabricada" con fines comerciales, con lo que introducen un juicio de valor que va más allá de la propia obra literaria para vincularse a consideraciones bastante añejas sobre la cultura popular, mediática y comercial. Leer la saga en estos términos es absolutamente inadecuado: no sólo implica no comprender que todo texto es reescritura de otros textos y que, por tanto, no hay nunca una creación en el vacío, sino una ceguera ante las variaciones que Harry Potter desarrolla a partir del modelo.

Aunque, sin duda, podamos puntear el recorrido de Harry siguiendo el arquetipo del viaje del héroe, resulta inadmisible pasar por alto que la serie insista temáticamente en aspectos tan posmodernos como la concepción de la identidad y la realidad como relato, abundando en los dispositivos textuales y las referencias a la textualidad, que se van dispersando en toda la saga y que construyen una conciencia metatextual muy novedosa (Schanoes, 2013). Son los textos y los relatos de los otros el único asidero de Harry para saber quién es y qué está pasando, y precisamente la saga insiste en señalar que en tanto que relatos son inestables y dependen de una interpretación. Pero al mismo tiempo, Harry aprenderá a las duras cómo la realidad es muy distinta según quién la cuente y, sobre todo, cómo una mala interpretación de los relatos tiene consecuencias catastróficas, comprobando de primera mano el efecto performativo de los relatos sobre la realidad. Este tipo de observaciones, que recorro apresuradamente, también son

formuladas en cierta medida por la misma Pharr (2011), quien en otros trabajos había señalado el carácter arquetípico de Harry Potter; la autora reconoce en otras aproximaciones a la saga que ésta depende de una noción inestable de verdad y subraya la aparente paradoja que se da en ella al tratarse de una saga tanto épica como posmoderna. En definitiva, el ejemplo de Harry Potter respecto al arquetipo del viaje del héroe demuestra de manera clara hasta qué punto es necesario mantener el equilibrio entre el reconocimiento de las redes intertextuales que afectan una obra y la capacidad de trazar una lectura incisiva de la misma, sin desatender otros aspectos significativos.

Pero aunque la estructura de la *quest* se muestre inagotable y siga fertilizando el género en nuestros días, no cabe duda de que también existen otros muchos relatos que juegan y tensionan este patrón, al menos, en dos posibles direcciones: alterando la secuencia narrativa y llamando la atención sobre la artificialidad del relato heroico, o abriendo una brecha irreparable entre los valores que debe tener el héroe para salir exitoso de sus aventuras y el comportamiento de sus protagonistas.

Un ejemplo del primer caso podría ser *La princesa prometida* (*The Princess Bride*, 1973), de William Goldman, una de las novelas de fantasía más próximas al cuento de hadas, en la que un humilde campesino, Westley, resiste las adversidades de la fortuna movido por el amor que siente hacia Buttercup y acaba salvando no sólo a su amada de un matrimonio al servicio de un complot político sino también al pueblo de la tiranía de su príncipe Humperdinck y de las maquinaciones que habrían llevado al reino a una fatal guerra con su vecino, Guilder. Además de una fina ironía que envuelve todo el relato, lo que desautomatiza notablemente la narración, la estructura de la novela incluye un segundo nivel ficcional que se inmiscuye constantemente en el idealizado universo narrativo de la historia primera: valiéndose del añejo truco del uso de la figura de un editor, el relato se corta constantemente con interpolaciones que reflexionan una y otra vez sobre el propio esquema narrativo, justificando expurgaciones o señalando precisamente los vínculos intertextuales con la tradición:

> En esta parte figura la primera escena de acción que he quitado, y os explicaré por qué: Íñigo y Fezzik deben llevar a cabo una cierta cantidad de proezas para conseguir los ingredientes necesarios para la píldora de la resurrección; por ejemplo, Íñigo ha de encontrar un poco de rana en polvo, mientras que Fezzik va a buscar el barro del

> holocausto; para hacerse con este último ingrediente, en primer lugar Fezzik debe adquirir una capa del holocausto para no morir quemado al recoger el barro, etcétera. En fin, que estoy convencido de que esto es más o menos lo mismo que cuando el mago de Oz envía a los amigos de Dorothy al castillo de la bruja malvada a buscar los zapatos de rubíes; es más o menos la misma "atmósfera", no sé si me explico, y a estas alturas en que el libro va alcanzando su punto álgido, no quería arriesgarme a que el lector dijera. "Vaya, es exactamente como en los libros de Oz". (Goldman, 1999: 225)

La novela, pues, juega con el patrón conocido —en este caso, las pruebas que deben superar los ayudantes del héroe, Westley, para resucitarlo—, pero para llamar la atención sobre las estructuras que ya están fosilizadas dentro de la tradición y que, en este caso, la novela se complace en desarticular a través del juego metatextual.

Serían infinitos los ejemplos de la segunda estrategia, esto es, el desarrollo de héroes cuyo devenir en la historia no los conduce a un autoconocimiento, a quienes las pruebas que superan no acrisolan su espíritu y que, en definitiva, presentan una imagen muy distorsionada de ese héroe arquetípico. De hecho, podría decirse que la fantasía del siglo XX se esfuerza enormemente en cuestionar esa figura heroica tan unidimensional y que se complace en explorar sus límites desde muy distintos registros. Con voluntad claramente subversiva, el héroe de Michael Moorcock, Elric de Melniboné, subvierte el esquema prototípico que había dominado en el subgénero de espada y brujería,[26] de manera que, como explica Pitarch (2008), "en vez de repetir la clásica estructura 'matar al monstruo, salvar a la chica, recoger el tesoro' […] empieza matando a la mujer que ama y acaba por perderlo todo" (39) desprovisto de cualquier rol agentivo en la medida en que está manejado por su espada mágica, Stormbringer. Por otra parte, Elric se nos presenta desde el inicio casi como un héroe decadente: vástago de un linaje que decae, él mismo resulta un personaje frágil y enfermizo cuyo vigor depende de las pociones que constantemente debe ingerir; aunque domina la magia propia de su estirpe y se pone al frente de los ejércitos de su patria, a menudo aparece asqueado con sus tradiciones, etc. En conjunto, aunque es capaz de asumir una posición agentiva y heroica, Elric está constantemente asaltado por la duda y los remordimientos, configurándose como un personaje tortuoso que en algunos momentos llega a desear su propia muerte. Es evidente, pues, que Moorcock deshace el esquema de la heroicidad desde una clara voluntad de cuestionar el género y sus habituales enfrentamientos entre el Bien y el Mal

y su construcción del héroe sobre este eje, pues es bien conocida su crítica hacia los grandes nombres del género, como Tolkien o Lewis, por motivos en buena medida políticos que examinaremos en la última sección de este libro.

No es de extrañar, pues, que entre sus autores preferidos se cuente Terry Pratchett, quien ejemplifica otra de las estrategias de deconstrucción de la heroicidad más conseguidas con uno de sus más afamados protagonistas, el mago Rincewind. El mérito fundamental de este personaje es saber “pedir piedad a gritos en diecinueve idiomas, y simplemente gritar en otros cuarenta y cuatro” (Pratchett, 2005: 58), amén de regirse por un férreo código de valores en el que huir de situaciones comprometidas es el principal. Rincewind salva al Mundodisco en más de una ocasión a pesar de su renuencia a comportarse como un héroe. Inmerso en un universo claramente paródico —puesto que el Mundodisco se modela como mundo consistente en el que se revisan con tremenda ironía los mecanismos de construcción de mundos ficcionales en la fantasía—, Rincewind da la vuelta a los valores heroicos y, por tanto, sus hazañas quedan desprovistas de la épica y la connotación trascendente propia del arquetipo heroico. De forma parecida, dentro del mismo universo, funcionan las brujas Yaya Ceravieja, Tata Ogg y Magrat Ajostiernos, protagonistas de buena parte de las novelas del Mundodisco: en esta ocasión la reformulación es doble; por un lado, Pratchett revisita una de las raíces primarias del género, de modo que reescribe la figura mitológica de las Moiras —Doncella, Madre y Anciana— sometiéndola a un proceso desmitificador radical; por otro, sitúa en posición protagónica y activa a personajes femeninos, lo cual resulta ser otra de las estrategias clave de revisión de los patrones de heroicidad en la fantasía contemporánea: la revisitación en clave ideológica de los pilares del género (*gender*), de los que nos ocuparemos en la última sección.

Ejercicios

1. Drizzt Do'Urden —a quien ya habrás conocido si has jugado *Baldur's Gate* — es el protagonista de la famosa trilogía *El elfo oscuro* (*The Dark Elf*, 1990-1991), de R. A. Salvatore. Lee las novelas. ¿Se puede aplicar a la trayectoria de Drizzt el esquema del viaje del héroe? Arguméntalo e introduce los matices que consideres necesarios.

2. Lee el relato "La historia del bardo", de Jorge del Río. Comenta la estructura y la noción de heroicidad en relación con los parámetros canónicos del género.

3. Lee *Brujas de viaje* (*Witches Abroad*, 1991), de Terry Pratchett. Analiza el juego metatextual e intertextual que se desarrolla en la novela.

4. Lee la novela *Stardust* (*Polvo de estrellas*), de Neil Gaiman, y analiza la trayectoria de su protagonista teniendo en cuenta las estructuras, temas y raíces primarias de la fantasía.

5. Escoge una de las novelas de la trilogía medieval de Ana María Matute (*Aranmanoth*, *La torre vigía* y *Olvidado rey Gudú*, 1971-2000). a) Analiza las estructuras, temas y raíces primarias que se utilizan, y b) analiza la noción de heroicidad que se desarrolla en ellas.

4. Afectos y políticas de la fantasía

Hasta el momento hemos repasado someramente los elementos que sirven para caracterizar la fantasía frente a otros géneros literarios, las distintas áreas que podemos deslindar en su interior y las estructuras narrativas y temáticas que resultan recurrentes. Esta última sección la dedicaré a reflexionar sobre la fantasía desde otro polo, el de la recepción, centrándome en la dimensión emocional y afectiva del género. Aunque la dimensión emocional de la fantasía quizás no es tan obvia como en el caso de otros géneros populares, como el horror o el romance, las teorizaciones sobre el género han insistido una y otra vez sobre el efecto emocional sobre el lector como pieza clave. Eric Rabkin, en su ya clásico *Fantastic World: Myths, Tales and Stories* (1979), afirma que "lo fantástico es un afecto generado durante la lectura gracias a la subversión inmediata de las normas que fundamentan el mundo narrativo" (22).[27] No muy distinta es la observación de Farah Mendlesohn, al sostener que la fantasía "es una región de la literatura que depende imperiosamente de la dialéctica entre autor y lector para construir un sentido de la maravilla" (2008: xxiii).[28] Pero quizás sea Gary Wolfe en "The Encounter with Fantasy" (2011) quien mejor da cuenta de la imbricación entre la afectación del lector, el sentido de la maravilla y las reglas del mundo narrativo fantástico. Partiendo de la idea de imposible —que, como hemos visto, siempre se incluye en la discusión sobre el género—, establece una comparación entre ciencia ficción y fantasía para concluir que, en este último caso, la cognición como medida para reconocer lo imposible no basta. Es decir, Wolfe niega la clásica idea de que la ciencia ficción lidia con lo que reconocemos como empíricamente posible mientras que la fantasía se dedica a lo que reconocemos como empíricamente imposible y concluye que tal aproximación "ignora el poderoso componente afectivo que acompaña y en ocasiones eclipsa al aspecto cognitivo de la fantasía" (71).[29] Dicho de otro modo, no basta con que irrumpa lo imposible desde un punto de vista cognitivo (por ejemplo, un dragón que eleva el vuelo) sino lo que él llama un "sentido afectivo de lo imposible" (71)[30] y que vincula con el tono y el escenario (*tone and setting*). Es esta dimensión, según Wolfe, la que mantiene el interés[31] y hace funcionar el género más que el hecho mismo de

introducir lo imposible: “La fantasía prolonga nuestra predilección por sus mundos improbables al conferirles significación emocional” (2011: 75).[32]

También Brian Attebery insiste en la idea de la afectación emocional del lector como rasgo esencial de la fantasía en cuyo centro sitúa, como ya se ha dicho, a *El Señor de los Anillos*, de J. R. R. Tolkien, que se erige como el modelo de referencia para el género al menos en tres aspectos: la violación de lo posible, el sentido de la maravilla y la estructura cómica. Son estos dos últimos los que me interesan porque se vinculan con el efecto emocional sobre el lector y porque Attebery los deriva del que es el texto teórico fundacional de la fantasía, el célebre ensayo “Sobre los cuentos de hadas”, del mismo Tolkien.

4.1 Recuperación, evasión y consuelo

Son tres los conceptos que me interesa recuperar del ensayo de Tolkien al hilo de las observaciones de Attebery. En primer lugar, la noción de *recovery* (recuperación), sobre la que el autor fundamenta el sentido de la maravilla que sería definitorio del género:

> La recuperación (que incluye una mejoría y el retorno de la salud) es un volver a ganar: volver a ganar una visión clara. No digo “ver las cosas tal cual son” para no involucrarme con los filósofos, si bien podría aventurarme a decir “ver las cosas como se supone o se suponía que debíamos hacerlo”, como objetos ajenos a nosotros. En cualquier caso, necesitamos limpiar los cristales de nuestras ventanas para que las cosas que alcanzamos a ver queden libres de la monotonía del empañado cotidiano o familiar, y de nuestro afán de posesión.[33] (Tolkien, 2009: 317)

Como se ve, la idea subraya la necesidad de despojar al universo del “velo de familiaridad” a fin de restituir la percepción de aquello que nos resulta familiar. Una definición que Attebery conecta con acierto con la noción de extrañamiento del formalismo ruso, lo que permite entender que ese *recovery* central en la fantasía se da siempre en una relación dinámica, en la que el lector es arte y parte: toda estrategia de extrañamiento fracasa en el momento en que aparece desgastada ante los ojos del lector a causa de la nueva automatización de los procedimientos, por tanto cualquier efecto desfamiliarizador requerirá de una constante renovación para no perder su fuerza. Así que, de entrada, nos encontramos como elemento fundamental un rasgo que demanda la constante innovación, lo que contradice la habitual

afirmación de que la fantasía es por definición formulaica y repetitiva. Por otra parte, hay que subrayar que la formulación de Tolkien no sitúa ese efecto de recuperación en el ámbito de lo conceptual, sino en el de lo perceptivo. En ese sentido, me parece interesante conectar esta voluntad de recuperar la percepción, desautomatizarla, con la noción de *percepto*, de Gilles Deleuze (1993), quien observa que el objetivo del arte es arrancar el percepto de las percepciones de modo que éste "pierde los nexos con lo que le dio origen y cobra su absoluta autonomía yendo más allá, casi gigantescamente, de las percepciones que le dieron origen" (165). Creo que esta referencia ayuda a comprender cómo la idea de *recovery* enlaza con una comprensión del espacio literario más próxima a lo perceptivo y afectivo que a lo conceptual, razón por la que Attebery enmarca las observaciones de Tolkien entre el plano cognitivo y el emocional.

Estas ideas me parecen también valiosas a la hora de atender el segundo concepto que quiero abordar y que tiene que ver con lo que Attebery considera otro rasgo sustantivo del género, esto es, una estructura cómica, es decir, feliz: "la fantasía se caracteriza por su estructuración cómica. Inicia con un problema y termina con una resolución. Puede que la muerte, la desesperanza, el horror y la traición irrumpan en ella pero nunca tendrán la última palabra" (15).[34] Obviamente, esta idea se fundamenta en la noción de eucatástrofe, un término que Tolkien aplica al cuento de hadas como reverso de lo que sucede en la tragedia: si en la caracterización aristotélica de la tragedia ésta adquiere su valor por provocar una catarsis, esto es, la purgación de las pasiones por el temor y la piedad, Tolkien apela a "el repentino giro feliz en una historia que nos atraviesa con una alegría capaz de conducir a las lágrimas" (2000: 100)[35] como el elemento que otorga todo su valor a lo narrado. Por tanto, no se trata únicamente de que exista una resolución del conflicto, sino que tal resolución está aparejada de un impacto afectivo sobre el lector.

Si bien el término de eucatástrofe ha sido largamente comentado en los fervorosos estudios tolkienianos y, en general, en los estudios sobre fantasía, me parece necesario apuntar dos cuestiones relevantes desde un punto de vista teórico: en primer lugar, el carácter netamente afectivo de la definición de Tolkien. Y utilizo aquí afectivo en los términos planteados por Seigworth y Gregg (2010) al referirse al afecto como un conjunto de

“intensidades que transitan de cuerpo en cuerpo” (1)[36], pues resulta evidente que la definición de eucatástrofe difícilmente puede entenderse sino como una intensidad que atraviesa los cuerpos generando una serie de efectos: “puede hacerle contener la respiración al lector, niño o adulto, puede acelerarle y encogerle el corazón y colocarlo casi, o sin casi, al borde de las lágrimas” (Tolkien, 2009: 326).[37] En segundo lugar, cabe señalar que tal concepción no puede estar más alejada de la distancia estética que se ha convertido en paradigma de la experiencia literaria de calidad: la “contemplación desinteresada” es reemplazada en el texto de Tolkien por un lector afectado en su propio cuerpo por la obra literaria, un lector apasionado, presa de las emociones que la historia pretende disparar.[38] Y quiero hacer notar la pátina negativa que se tiende a otorgar a este tipo de lector/lectura: no s*ó*lo se trata de que la pasión del lector cancele la separación con la obra artística frustrando el efecto estético, es que la misma idea de pasión está marcada en negativo, pues como recuerda Sara Ahmed (2010) “pasión” conecta etimológicamente con “pasivo”, lo que opera “como un recordatorio de que la ‘emoción’ es considerada inferior a las facultades del pensamiento y la razón. Ser emocional significa poseer un juicio maltrecho: reaccionar en vez de actuar, ser dependiente y no autónomo” (3).[39]

La idea de pasividad y dependencia que se asocia al lector “afectado” y la carga perceptiva y afectiva que arrastran los términos recuperación y eucatástrofe, engranajes decisivos dentro del género, forman una suerte de nudo teórico que está intrínsecamente relacionado con la valoración de la fantasía como ideológicamente conservadora. Así, se entiende que la fantasía funciona como una suerte de promesa de felicidad para un lector que busca la satisfacción emocional a través de un esquema narrativo que restaura el orden moral y de un entorno idealizado que permite el escapismo.

Aunque ese supuesto escapismo que se achaca al género tiene en Tolkien un carácter, a mi entender, claramente político ligado a una crítica a algunos de los pilares de la modernidad —sobre ello volveré más adelante—, lo cierto es que la prevalencia de los escenarios premodernos en la fantasía —al menos en la fantasía épica— “ha persistido en el género de tal manera que el mundo medieval se ha convertido en el universo por defecto de la

fantasía […] el modelo más habitual es la Europa medieval, tamizada por la visión idealizada del periodo codificada durante el siglo XIX, que veía en la Edad Media una Edad Dorada del heroísmo" (Pitarch, 2008: 36). Como aprecian Sedlmayr y Waller (2014), este tipo de escenario es terreno abonado para la asunción de una serie de estándares éticos naturalizados que deben persistir intactos al final de las tramas narrativas, y cita entre ellos los modelos de género patriarcales, las relaciones jerárquicas de clases, la presentación del orden metafísico del mundo como algo natural y deseable o la glorificación de la violencia bajo la apariencia de heroísmo.

Parece, por tanto, que la fantasía —en especial en su forma más cercana al núcleo genérico— se configura como un dispositivo textual perfectamente organizado para aplacar las ansiedades de sus lectores, ofreciéndoles un mundo idealizado, atravesado por relaciones binarias y jerárquicas en todos los ejes de la normatividad (género, raza, clase…) y recompensándoles con un final consolatorio. Creo que es esta percepción del género la que merece la pena discutir interrogándose cuando menos cómo es posible que un género que por definición nace en conflicto con los valores de la modernidad —en cuanto a rechazo de la racionalidad, cuestionamiento de la idea de progreso, etc.— quede tan sumamente despolitizado o se convierta en una especie de portador de los valores e ideales más radicalmente normativos.

Esto me lleva al tercer concepto tolkieniano que quiero revisar: la idea de evasión, que también ha sido ampliamente comentada por la crítica. Tolkien reivindica la evasión como función principal de la fantasía pero desprovee a este concepto de las connotaciones negativas que se le atribuyen y lo hilvana con dos reflexiones notables: la primera, sobre la noción de "realidad" y la segunda sobre la posibilidad de reflexión y posicionamiento que la evasión puede proporcionar. Ambas ideas están unidas por un claro rechazo de la sociedad moderna e industrializada, que promueve una visión de la realidad circunscrita a la materialidad más palmaria y que celebra los avances de lo industrial, lo robótico y lo mecánico como expresión más intensa de esa materialidad. Frente a ello, Tolkien contrapone de manera irónica todas aquellas parcelas de la realidad que no entran en esa visión tan estrecha y reificada de lo real, lo que enlazaría de pleno con la noción de *recovery* en la medida en que aquí también se hace referencia, bajo la

alusión y la ironía, a la necesidad de ensanchar los límites de lo real y rescatarlos para la percepción.[40]

> Aunque parezca increíble, no hace mucho tiempo que le oí comentar a un médico interno de Oxford que a él le "satisfacía" la proximidad de las fábricas de producción en serie y el estruendo del tráfico rodado en continuo embotellamiento porque ponía a la Universidad "en contacto con la vida real". […] Es sorprendente la idea de que los coches están más "vivos" que, digamos, los centauros o los dragones; que sean más "reales" que, pongamos por caso, los caballos es algo patéticamente absurdo. ¡Qué real, qué sorprendentemente viva es la chimenea de una fábrica comparada con un olmo, ese pobre objeto caduco, sueño banal de un visionario![41] (Tolkien, 2009: 320-321)

Por otro lado, y ligado a ello, se reivindica el potencial conceptual y reflexivo de la evasión: ésta no es sencillamente una huida sino que conlleva la posibilidad, a través de la reflexión, de efectuar juicios de valor y tomar partido en el presente:

> Y si por un momento dejamos de lado la "fantasía", no veo por qué el lector o el autor de cuentos de hadas tengan siquiera que sentirse avergonzados de lo arcaico como elemento de "evasión": avergonzados de preferir no ya dragones, sino caballos, castillos, veleros, arcos y flechas; no ya elfos, sino caballeros, reyes y clérigos. Porque, después de todo, el ser racional puede llegar mediante la reflexión (que poco tiene que ver con los relatos de hadas o de aventuras) a la condena, implícita al menos en el silencio de la literatura de "evasión", de cosas tan progresistas como las fábricas o las ametralladoras y bombas, que parecen ser sus más naturales, inevitables y hasta me atrevería a decir que "inexorables" logros.[42] (Tolkien, 2009: 321)

En consecuencia, creo que es necesario asumir que la evasión tiene un sentido muy concreto, ligado a una visión de la realidad que se opone drásticamente a los ideales de progreso y utilitarismo desarrollados en el capitalismo tardío, y de conocimiento de la realidad basados en un enfoque positivista y empírico, lo cual constituye una posición ideológica bien marcada.

Así pues, la tríada conceptual que propone Tolkien, lejos de proporcionar una visión ingenua de la literatura y la fantasía, resigue con sutileza la línea que conecta la percepción y el afecto con la política y la ideología, dos extremos entre los cuales no siempre se aprecia continuidad, pues a menudo se acusa a la fantasía tolkieniana de ser puramente escapista y despolitizada. No es el caso: la experiencia de recuperación perceptiva y el impacto emocional de los textos fantásticos son elementos valiosísimos para evaluar "la realidad" moderna y articular un juicio ideológico sobre ella.

Hay que añadir, además, que la ceguera ante esta línea que conecta afecto y política no sólo atañe a las críticas que tildan a Tolkien de una visión despolitizada sino que reaparece en otras voces, desde dentro del género, que asumen que el británico sí tiene una vertiente política de signo claramente conservador. La crítica más conocida, sin duda, es la de Michael Moorcock, quien tilda la nostalgia por el pasado y la crítica a la sociedad moderna que caracteriza a Tolkien de pura neofobia y acusa veladamente a la ficción del autor de no ofrecer nada más que evasión, en el sentido más convencional del término. Aunque Moorcock no niega que esta evasión sea legítima, insiste en que la literatura debería ofrecer algo más: "Idealmente, la ficción debería ofrecernos escapar y obligarnos, al menos, a hacer preguntas; debería liberarnos de la ansiedad pero también hacernos entender sus causas" (2008: 16).[43]

En la misma línea se sitúa China Miéville, uno de los narradores y académicos más influyentes en la actualidad, quien fundamenta su visión de un Tolkien conservador, entre otras cosas, en el hecho de que el pasado al que opone la modernidad nunca existió como tal, sino que supondría una suerte de idealización que no resulta movilizadora:

> La visión de mundo era determinadamente rural, pequeño-burguesa, conservadora, antimodernista, misantrópicamente cristiana y antiintelectual […] Contra lo que llamaba Era Robótica, Tolkien opone un pasado que, por supuesto, nunca existió. No tiene una oposición sistemática a la modernidad, sino un aterrado rodeo sobre los "días mejores". Enfrenta el caos con mesura, razón por la que su "rebelión" contra la modernidad no es más que una inactividad quejumbrosa.[44] (Miéville en Newsinger, 2000)

No cabe duda de que Miéville tiene razón, en parte, puesto que la mirada tolkieniana hacia el pasado no deja de ser idealizadora y no contempla las luchas y avatares del poder previos a la Revolución Industrial. Pero paradójicamente, el propio Miéville parece adolecer de esta misma falta de fineza al mirar hacia el pasado al no situar la posición de Tolkien en un continuum de rechazo al paradigma moderno que fluye desde finales del siglo XVIII y que eclosiona en los movimientos románticos y posrománticos del siglo XIX, como sí aprecia buena parte de la crítica, como Moulin (2008) o Zipes (2002), quien sostiene que para Tolkien "La fantasía es una forma de protesta contra el confinamiento irracional" (162).[45]

Pero la conexión con la tradición romántica no sólo se manifiesta en el

rechazo hacia esa modernidad materialista y racionalista, sino que tiene una vertiente productiva, que en opinión de Brady (2011) radica en "[la] habilidad no de distanciarse de la sociedad sino más bien de moverla hacia la posibilidad de lo real por medio de un mundo que no está mercantilizado ni mediado".[46] En ese sentido, como apunta Curry (2014), refiriéndose ya a la obra ficcional de Tolkien, la nostalgia, el impulso hacia el pasado, por muy idealizado que esté, no sólo no implica —necesariamente— un escapismo estéril, sino que ha demostrado ser, en ocasiones, bastante activista.

La crítica de Miéville me interesa, no obstante, no sólo porque denuesta, una vez más, la idea de evasión subrayando que no se trata de una postura apolítica sino conservadora, sino también porque ataca otro de los focos de la teoría tolkieniana cuestionando, como no podía ser de otro modo, la noción de consuelo y asumiendo que el "final feliz" no puede ser, en ningún caso, movilizador. Así, en su exposición de la noción de consuelo, subraya cómo no es de extrañar que la definición de la fantasía en función de este elemento genere una serie de textos conservadores y acabe por malacostumbrar y sobreproteger al lector:

> La consolación […] consiente al lector más que desafiarlo. En la obra de Tolkien, se espera que el lector busque consolarse con la idea de que los problemas sistémicos provienen de agitadores externos y que la gente decente, feliz con las cosas como estaban, ganará al final. Esto es fantasía convertida en comida literaria de confort.[47] (Miéville en Newsinger, 2000)

Me interesan las observaciones de Miéville porque en ellas se puede apreciar con claridad cómo se entrelazan, por un lado, las consideraciones sobre la configuración del texto con las consideraciones sobre la ideología que subyace en él. Así, Miéville lamenta que el final feliz se establezca como norma del género y que derive en una fórmula recurrente, puesto que "atonta" a un lector conformista; por el lado ideológico, señala que el final feliz implica que los problemas se resuelven y la buena gente triunfa, lo cual también resulta conformista. Ambas consideraciones se unen en esa última afirmación en la que se equipara este tipo de fantasía con "comida literaria de confort" ("literary comfort food"), utilizando la recurrente metáfora de la ingestión y deglución que tantas veces se usa para devaluar cualquier forma de ficción popular. Tal metáfora, como analiza Radway

(1986), parte de la idea de que las rígidas reglas genéricas que caracterizan la ficción popular

> suponen producir textos idénticos, simples y, por lo tanto, cómodos para el lector […] La condena, por supuesto, se basa en la suposición remota de que textos similares y simples no logran involucrar a los lectores en respuestas creativas y productivas a pensamientos e ideas que desafían o cuestionan las propias. La experiencia lectora, supuestamente, se caracteriza en tales casos por su pasividad, su complacencia y su habilidad para promover la ilusión de que todo está bien en el mejor de los mundos posibles.[48] (7)

Este tipo de valoración es fácilmente desarticulable. Por una parte, pensar que los lectores se enfrentan a los textos de manera homogénea, sin darse cuenta de las derivaciones que puede tener una narrativa consolatoria, es mucho suponer —de hecho, la propia Radway desmonta esta idea en el texto citado, en el que demuestra que la lectura de novela rosa puede resultar absolutamente subversiva—[49] pero si suponemos que, en efecto, los lectores en masa "degluten" narrativas comerciales en las que el orden se restaura y el Bien triunfa sobre el Mal sin la menor capacidad de juicio, la situación es todavía peor. Es fácil identificar esta visión de los lectores como entidades pasivas, cegadas por el placer e incapaces de vislumbrar la vertiente ideológica de los textos, con la visión del pueblo como una masa manipulada por las industrias culturales, visión que caracteriza buena parte de las críticas a la cultura popular que se articula desde ciertas posturas socialistas. Desde este punto de vista, como señala Stuart Hall (1984), se asume que

> las formas y relaciones de las que depende la participación en esta clase de "cultura" suministrada comercialmente, son puramente manipulatorias y envilecidas, entonces las personas que las consumen y disfrutan están ellas mismas envilecidas por estas actividades o viven en un estado permanente de "falsa conciencia". Deben de ser "tontos culturales" incapaces de ver que lo que les están dando es una forma actualizada del opio del pueblo. Puede que este juicio nos haga sentir correctos, decentes y satisfechos de nosotros mismos por haber denunciado a los agentes de la manipulación y el engaño de las masas, es decir, a las industrias culturales capitalistas: pero no sé si este parecer puede sobrevivir mucho tiempo como explicación suficiente de las relaciones culturales; y aún menos como perspectiva socialista de la cultura y la naturaleza de la clase obrera. En última instancia, el concepto del pueblo como fuerza puramente pasiva es una perspectiva profundamente no socialista. (Hall, 1984)

La observación de Hall, más allá de su claro diagnóstico de las asunciones que derivan de no problematizar la idea de una masa lectora pasiva, señala que hay que pensar más allá de la simple desacreditación de los lectores: tal

vez cabría plantearse, y eso me lleva a la segunda implicación de las afirmaciones de Miéville, si esa consolación que deriva de un final feliz no tiene un potencial político que estamos omitiendo constantemente, si bien en los últimos años la crítica parece apuntar hacia otros horizontes.

Así, algunos investigadores destacan que la noción de eucatástrofe —esa resolución feliz que afecta emocionalmente al lector— tiene su propio reverso en el texto tolkieniano; de tal forma que la presencia de la eucatástrofe no niega "la existencia de la *discatástrofe*, de la tristeza y el fracaso, pues la posibilidad de ambos se hace necesaria para el gozo de la liberación" (Tolkien, 2009: 326).[50] Así pues, como observa Attebery al respecto, la discatástrofe supone una llamada de atención sobre el coste de la resolución y del final feliz. Miéville olvida muy oportunamente esta noción en su crítica al conservadurismo de Tolkien —"Pretende que tal final feliz es algo que ocurre 'milagrosamente'" (2000) —,[51] pero no hay más que acudir a la propia obra de Tolkien para poner de manifiesto que la eucatástrofe final es posible gracias a costes y pérdidas personales que van ligadas a decisiones, no siempre fáciles de tomar por parte de los protagonistas. En esa línea se enmarcan interesantísimos trabajos que leen políticamente a Tolkien, como Wiemann (2014), quien partiendo de la idea de Chantal Mouffe (2005) de lo político como antagonismo y, ligada a ella, la afirmación de que "las cuestiones propiamente políticas siempre implican decisiones que nos apremian a optar entre alternativas en conflicto" (Mouffe, 2005: 10),[52] subraya cómo la ficción tolkieniana, marcada por el agonismo, remite a una "constelación de lo político en la que el antagonista es claramente identificable para que, así, la agencia sea de nuevo concebible como una participación apasionada y un posicionamiento en la 'lucha agonística entre adversarios'" (2014: 195).[53] La lectura de Wiemann resulta provocativa y muy sugerente puesto que se opone a interpretaciones clásicas, que ven en el mundo ficcional de Tolkien un espacio en el que la lucha cósmica entre el Bien y el Mal oculta cualquier concreción política, tal y como afirma, por ejemplo, Freedman:

> En el mundo de Tolkien, la gran mayoría de intereses materiales —económicos, políticos, ideológicos, sexuales— que movilizan al individuo y a las sociedades se desvanecen silenciosamente. Son remplazados por una obsesión que abarca toda la trilogía: la abstracta y prácticamente vacua batalla metafísica entre bien y mal.[54] (2002: 263-264)

Otra lectura a contrapelo igualmente relevante es la que desarrolla Tally (2014), quien cuestiona la simplicidad del eje Bien-Mal que parece articular la Tierra Media y destaca el impulso utópico que subyace en la fantasía, lo que la dota de un potencial revolucionario para imaginar otros mundos posibles. De ese modo, haciendo explícito lo que la noción tolkieniana de evasión deja entrever, la fantasía:

> Establece un sentido de diferencia ajeno a nuestro propio mundo que, no obstante, es también un terreno en el que podemos reflexionar sobre condiciones cotidianas […] Los otros mundos […] son el mejor vehículo para explorar nuestro propio mundo de manera crítica, histórica o especulativa. (Tally, 2014: 54)[55]

Sin embargo, al hilo de los propios conceptos de Tolkien que, como he tratado de mostrar, están estrechamente relacionados con la percepción y el afecto, me parece necesario remarcar la posibilidad de leer la fantasía —construida genéricamente, en buena medida, sobre esa tríada— subrayando el potencial político de esa afectación emocional que la define. Desde esa perspectiva, se trataría de repensar la idea del "final feliz" y, a la inversa de lo que sostiene Miéville, entender que esa promesa de felicidad no es desmovilizadora ni acomodaticia sino todo lo contrario: al fin y al cabo, como recuerda Sara Ahmed, la lucha por conseguir la felicidad es un instrumento político de primer orden, un factor movilizador que conecta de manera trasversal reivindicaciones de todo tipo (Ahmed, 2010). En consecuencia, habría que empezar pensando que el "final feliz", el final cómico de la fantasía no está, por definición, despojado de implicaciones políticas.[56]

En definitiva, pensar la fantasía desde el afecto parece ser un ámbito de estudio tan sugerente como desafiante, en la medida en que puede permitir reinterpretar algunos de sus componentes genéricos más allá del plano puramente racional y cognitivo —la noción de imposibilidad y la tríada recuperación, evasión y consuelo— y, sobre todo, atisbar un potencial político en las pasiones que alimentan la fantasía y que en demasiadas ocasiones pasa totalmente desapercibido cuando no es directamente descartado.

4.2 Fantasías radicales

Aunque la revisión de la teoría y la obra de Tolkien desde una perspectiva política pueda resultar incómoda a buena parte de la crítica, tanto a la que reduce la ficción tolkieniana a un ejercicio de conservadurismo extremo como a la que es renuente a leer la fantasía desde cualquier posición ideológica, me parece un ejercicio necesario que demuestra, como señalan Bould y Vint (2012), que "toda la fantasía es política, incluso —tal vez particularmente— cuando piensa que no lo es" (102).[57] De hecho, esa misma idea alienta los trabajos de Moorcock y Miéville, cuyas lecturas de Tolkien he cuestionado en las páginas precedentes pero que aciertan de pleno al mostrar la naturaleza ideológicamente saturada que nutre todo mundo ficcional, así como el potencial político del género. De hecho, Miéville, en la misma entrevista que ya he citado, defiende el potencial carácter revolucionario de la fantasía al señalar que la redefinición de lo imposible y el trabajo con lo no-real "nos permite pensar de manera distinta en las posibilidades de lo real",[58] declaración que amplía en su prólogo al monográfico *Marxism and Fantasy* (2002), donde concluye que la fantasía "es un modo que, al construir una totalidad internamente coherente pero imposible —misma que es, para esta obra, verdadera—, imita lo absurdo de la modernidad capitalista" (42).[59]

Este potencial político de la fantasía se ha explorado y teorizado en numerosas ocasiones, atendiendo a vectores de todo tipo: género, sexualidad, clase, etc.; excedería los límites de un estudio introductorio desgranar toda la riqueza que las lecturas políticas de la fantasía pueden aportar al análisis del género. No obstante, resulta interesante examinar —a modo de ejemplo— algunas posibilidades.

4.2.1 Género, heroicidad y poder: alternativas y reescrituras de la mujer guerrera

Es quizás la revisión de los modelos de género la que ha suscitado mayores contribuciones teóricas gracias, claro está, al desarrollo sostenido y militante de los estudios feministas y de género que ha permitido repensar tales modelos de un modo al que los escritores de fantasía no son ajenos, como veremos más adelante.

No es necesario ser un experto en fantasía para detectar que el patrón

genérico/sexual que predomina es bastante cerrado; como resume Pitarch, en el modelo más convencional de la fantasía:

> los personajes femeninos han quedado limitados tradicionalmente a una serie cerrada de posiciones relativamente pasivas. En el bando del héroe, las mujeres pueden ser el objeto de la búsqueda, como en el esquema clásico de la princesa de los cuentos de hadas, o una figura maternal protectora […] Como adversarias, por otra parte, demasiado a menudo pueden reducirse al rol de tentadora sexual al estilo *vamp* o bruja malvada, pero prácticamente nunca líder de las fuerzas del Mal que quieren dominar el universo. (2008: 40)

Esta insatisfactoria gama de posibilidades está estrechamente relacionada con la noción de heroicidad femenina, que desde las primeras aportaciones del feminismo se convierte en objeto de estudio: así, la autora de ciencia ficción y crítica feminista Joanna Russ, en su clásico estudio “What Can a Heroine Do? or Why Women Can’t Write?” (“Qué puede hacer una heroína? o ¿Por qué las mujeres no pueden escribir?”, 1995), examina distintas tramas literarias en las que invierte el género de sus protagonistas para concluir que esa inversión las colapsa narrativamente, lo que demuestra que son relatos para héroes, no para heroínas. Para Russ, esos ejemplos constituyen una muestra palpable de la ausencia de historias, en nuestra cultura, en las que las mujeres puedan ser protagonistas activas. Según Russ, “lo único que [la heroína] puede hacer, y por Dios que lo hace y lo vuelve a hacer, una y otra vez, es ser la protagonista de una historia de amor” (1995: 84).[60] Como resultado, las protagonistas femeninas se ven recluidas en una posición de pasividad e inacción que sólo se supera en el contexto de lo sentimental, un ámbito que, por otra parte, es evaluado por la crítica, en su mayor parte compuesta por hombres, de forma negativa. Russ concluye el trabajo interrogándose acerca de si es posible crear nuevos modelos para las heroínas femeninas.

La inquietud de Russ respecto al repertorio limitado de las figuras femeninas en las narrativas literarias, surgida dentro de la Segunda Ola del feminismo y en el ámbito académico, se intensifica y amplía en los años siguientes; prueba de ello es, entre otros, la serie de antologías *Sword and Sorceress* (*Espada y Hechicera*), impulsada por Marion Zimmer Bradley, que se edita desde 1984 y cuya principal motivación es plantear modelos alternativos a los clichés de género de la fantasía, tema que aborda en la introducción de la antología, “The Heroic Image of Women: Woman as

Wizard and Warrior" ("La representación heroica de las mujeres: magas y guerreras"). La iniciativa de Bradley da cuenta tanto de la extensión de las preocupaciones feministas a un ámbito no académico, como de la implicación de los autores y autoras de fantasía a la hora de plantear nuevas visiones.

Una revisión de la fantasía escrita en las últimas décadas parece apuntar hacia la existencia de esos nuevos modelos; así, Tolmie (2006) constata cómo en muchas novelas afloran heroínas mucho más activas, cuyo empoderamiento proviene en buena medida de su capacidad de sobreponerse a circunstancias claramente vinculadas a su condición femenina; la autora señala que motivos como la violación, el abuso doméstico, el matrimonio forzado, aparecen como detonantes de la acción y, ligado a ello, las narrativas amparan diversas estrategias para huir de las estructuras patriarcales que oprimen a las heroínas, como la tematización de las relaciones entre mujeres o la omisión de la figura del héroe como contrapunto de la heroína, y entre las que destaca el desarrollo de poderes mágicos, que define como *the new cross-dressing* (el nuevo travestismo), en referencia a lo que ha sido uno de los modelos clásicos de empoderamiento en la fantasía: la mujer travestida en guerrero o en cualquier caso masculinizada.

Sin embargo, la asociación con elementos ligados al poder, como la magia o las habilidades físicas, no son parámetros que funcionen unívocamente en los universos ficcionales ni generan un consenso en el universo de la crítica. Ni la figura de la mujer guerrera ni la de la hechicera poderosa son, en sí mismas, subversivas, y su funcionamiento dentro de la fantasía plantea numerosas cuestiones en torno a la idea de heroicidad y su vinculación a los patrones de género.

En el caso de la mujer guerrera, la tradición precedente plantea un escenario complicado. Además de presentarse dentro de sociedades claramente patriarcales y ser excepciones —lo que atenúa su potencial subversivo (Pitarch, 2008) o incluso pone de manifiesto que la idea de autonomía femenina sigue percibiéndose como irreal (Clover, 1986)—, los tratamientos literarios y audiovisuales de esta figura en la fantasía reciente resultan espinosos. Por una parte, como recuerda Pitarch, esta figura se erotiza de forma clara y con particular intensidad desde que relatos clásicos

empiezan a adaptarse al cómic; el caso paradigmático sería el de Red Sonja, personaje creado en los años 30 por Robert E. Howard, que en su adaptación al cómic en los años 70 se convierte en una figura de apabullante belleza y erotismo. Este tipo de heroína físicamente poderosa pero hipersexualizada deviene rápidamente un cliché del género, como puede apreciarse en la disolvente y paródica descripción que hace Terry Pratchett de la heroína Herrena en *La luz fantástica* (*The Light Fantastic*, 1986):

> De hecho, el héroe que en aquellos mismos momentos galopaba hacia las Llanuras del Vértice nunca se había metido en esa clase de disputas, porque no se las tomaba en serio, pero sobre todo porque este héroe en concreto era una heroína. Una heroína pelirroja.
>
> Por cierto, en esta clase de cosas existe la tendencia de mirar por encima del hombro del dibujante que está haciendo la cubierta y empezar a hablar sobre cuero, botas hasta los muslos y espadas desnudas.
>
> Adjetivos como “llenos”, “redondos” e incluso “vivaces” empiezan a colarse en la narración hasta que el escritor tiene que darse una ducha fría y acostarse un rato.
>
> Lo cual es bastante estúpido, porque ninguna mujer que se gane la vida con su espada va a ir por ahí con aspecto de haberse escapado de un catálogo de lencería de esos que se envían por correo y en sobres discretos.
>
> Oh, bueno, muy bien. Lo que debe quedar bien claro es que aunque Herrena estaría imponente tras un buen baño, una manicura intensiva y lo mejor de la Woo Hun Lenz, Productos Exóticos y Artes Marciales, en la Calle Héroes, ahora mismo tenía la sensatez de vestir una ligera cota de malla, botas blandas y una espada corta.
>
> De acuerdo, quizá las botas fueran de cuero. Pero no negras. (Pratchett, 1998: 114)

Obviamente, la parodia requiere de una convención bien conocida y no cabe duda de que la descripción de Pratchett revela hasta qué punto la heroína guerrera y sexy está plenamente asentada en el imaginario del género. Sin embargo, no hay que perder de vista que este cliché va más allá de los límites de la fantasía y que está ampliamente popularizado en otros géneros como la ciencia ficción, las narrativas de aventuras, etc., y que responde a lo que la crítica ha denominado como heroínas fálicas, “aquellas que […] han adquirido alguna de las características propias de los varones […] mujeres que exhiben las características de la masculinidad en un sistema social que separa lo masculino y lo femenino a través de categorías opuestas: razón/pasión, control/descontrol, objetividad/subjetividad, fuerza/debilidad… […]” (Bernárdez Rodal, 2012: 96); al mismo tiempo, estas heroínas se acompañan de elementos que hacen aceptable su asunción

de características masculinas dentro de ese sistema patriarcal. Estos elementos suelen ser la hipersexualización o bien la alusión a la maternidad como justificación de ese comportamiento potencialmente desestabilizador.

Por otra parte, también la enorme influencia de Tolkien en el género concierne a este aspecto y de manera muy conflictiva; no es posible hablar de la mujer guerrera sin hacer referencia al personaje de Éowyn, cuya evolución en *El Señor de los Anillos* resulta enormemente controvertida. Como se recordará, Éowyn arranca su andadura en la trilogía mostrando su disconformidad con un sistema patriarcal que la recluye en el hogar privándola de defender con las armas a su linaje y su pueblo:

> —Todas vuestras palabras significan una sola cosa: Eres una mujer, y tu misión está en el hogar. Sin embargo, cuando los hombres hayan muerto en la batalla se te permitirá quemar la casa e inmolarte con ella, puesto que ya no la necesitarán. Pero soy de la Casa de Eorl, no una mujer de servicio. Sé montar a caballo y esgrimir una espada, y no temo el sufrimiento ni la muerte.
>
> —¿A qué teméis, señora? —le preguntó Aragorn.
>
> —A una jaula. A vivir encerrada detrás de los barrotes, hasta que la costumbre y la vejez acepten el cautiverio, y la posibilidad y aun el deseo de llevar a cabo grandes hazañas se hayan perdido para siempre. (Tolkien, 2001: 60)

Esa motivación la llevará a travestirse y unirse a los ejércitos de Rohan para librar la batalla de los Campos de Pelennor, donde jugará un papel decisivo al matar al Rey Brujo de Angmar, lo que, por otra parte, puede hacer precisamente por ser mujer, ya que la profecía determina que ningún hombre puede dañar al Rey Brujo. Si hasta aquí la trayectoria de Éowyn parece trazar un discurso que desestabiliza el orden patriarcal y la empodera como personaje, su final, en el que acepta la proposición matrimonial de Faramir y renuncia a ejercer la violencia para dedicarse a la curación, resulta conflictivo. Como compendia Sanz Alonso (2009), la crítica alrededor del personaje se divide entre quienes entienden en esta decisión final una renuncia y una domesticación de la mujer guerrera —entre ellos se encontraría la escritora de fantasía feminista Marion Zimmer Bradley— o quienes ven en este giro una acto de empoderamiento porque es voluntario y porque implica abrazar unos atributos identificados con lo femenino, que precisamente se verían bajo una óptica renovada y positiva; así, según Benvenuto (2006), la elección de Éowyn “puede implicar una aceptación de su parte de los roles tradicionales, como la maternidad; no obstante,

también significa adoptar algunos valores definitivamente positivos que en general se consideran femeninos, o sea el rechazo a la violencia, la agresión y el poder sin justificación, en favor de la creatividad y el pacifismo" (50-51).[61] Es obvio, como argumentan Sanz y Benvenuto, que los detractores pasan por alto la agentividad de la heroína en su decisión, que además está motivada y es fruto de un proceso ligado a la evolución del personaje; pero tampoco se puede obviar que la vinculación de la feminidad a la curación, la creación, la capacidad de dar vida (en vez de quitarla) no hace sino reforzar un imaginario dicotómico que es precisamente la base del discurso patriarcal, por mucho que "lo femenino" se presente bajo una óptica positiva.[62]

En realidad, este tipo de tratamientos y discursos en torno a la mujer guerrera ponen en evidencia lo difícil que resulta en nuestro imaginario cultural asumir la vinculación entre mujer y violencia, ya sea desde el plano de la ficción —donde la hipersexualización de la guerrera difumina esta idea—, ya sea desde el plano de la crítica bienintencionada —donde la renuncia a la violencia se celebra como reivindicación de unos valores supuestamente femeninos—. En un caso y otro la incomodidad es notoria y nos devuelve al principio de esta casuística: la dificultad de imaginar figuras femeninas, tradicionalmente marcadas por la falta de poder, ejerciendo el poder, pues al fin y al cabo la violencia no deja de ser, en este contexto, una herramienta vinculada al poder.

Esta conflictiva dialéctica, no obstante, se desarticula de manera muy sofisticada en muchas contribuciones recientes al género. Es imposible no mencionar la saga *Canción de hielo y fuego*, de George R. R. Martin, y no precisamente por los personajes de Brienne de Tarth o Arya Stark, que vendrían a encarnar esta figura tradicional de la mujer masculinizada y rebelde sin demasiados matices. Son en mi opinión otros personajes femeninos los que consiguen abrir fisuras en este difícil escenario, en particular, tres figuras que dialogan abiertamente con el poder y sus consecuencias desde posiciones inequívocamente femeninas: Catelyn Stark, Cersei Lannister y Daenerys Targaryen, quienes a lo largo de la saga padecen la falta de poder pero también los costes del ejercicio del poder, y lo hacen desde unas posiciones de partida ancladas en los modelos tradicionales de feminidad, en la medida en que aparecen en la trama como

esposas, madres o hermanas —es decir, su valor es meramente relacional—, pero que van a subvertir o cuando menos a desmitificar en su desarrollo narrativo.

Catelyn Stark aparece en los primeros momentos de la saga como un personaje perfectamente obediente a las leyes patriarcales de Poniente; de hecho, incluso el lema de la casa Tully, a la que pertenece, parece definir los ámbitos a los que el personaje se circunscribe: familia, deber y honor. Catelyn parece encarnar sin conflicto la lógica patriarcal por la que su valor radica en la capacidad de plegarse a las instancias masculinas de las que depende, construyéndose así como perfecta hija y esposa, tal y como se ve en estas líneas:

> Catelyn echó a andar por el patio, con el rostro tenso. “Siempre he cumplido con mi deber.” Tal ver por eso su padre siempre la consideró la mejor de todos sus hijos. Sus dos hermanos mayores habían muerto muy pequeños, así que para él fue tanto hijo como hija hasta que nació Edmure. Entonces murió su madre, y su padre le dijo que le correspondía ser la señora de Aguasdulces. También lo hizo. Y cuando Lord Hoster la comprometió con Brandon Stark, le dio las gracias por un matrimonio tan espléndido. “Le di mi prenda a Brandon y no volví a acercarme a Petyr después de que lo hirieran, ni me despedí de él. Y cuando Brandon fue asesinado y mi padre me dijo que tenía que casarme con su hermano, lo hice de buena gana, aunque no le había visto la cara a Ned ni se la vi hasta el día de la boda. Entregué mi virginidad a aquel desconocido solemne y lo despedí para que fuera a su guerra, con su rey y con la mujer que le dio un bastardo. Porque yo siempre cumplo con mi deber.” (Martin, 2007: 588-589)

No obstante, es su obediencia al deber y a las estructuras patriarcales a las que pertenece la que genera un efecto disruptivo en la trama; si ha sido una hija y una esposa obediente, Catelyn será también una madre perfectamente dispuesta a velar por los suyos, y en ese celoso y extremo cumplimiento del deber, la maternidad entrará en un proceso de desmitificación radical. Tal ejercicio arranca muy pronto, prácticamente en el inicio de la saga, cuando comprobamos que los desvelos hacia sus propios hijos contrastan con la crudeza con la que trata a Jon Snow, el bastardo de los Stark. Ya en ese punto parece sugerirse que la maternidad incluye aspectos que van más allá de la dulzura, la domesticidad y el decoro, y conforme avance la trama esos otros aspectos irán emergiendo de manera radical: Catelyn comandará tropas, dará consejos en la batalla, mediará, extorsionará, se saltará órdenes políticas trascendentes con tal de asegurar la supervivencia de los suyos. En ese aspecto, resultan muy reveladoras las reflexiones de Catelyn en torno al

panteón sagrado de Poniente; si es esperable que su devoción se concentre en la figura de la Madre, su particular lectura de este avatar de la deidad no deja lugar a dudas:

> Se arrodilló ante la Madre.
>
> —Mi señora, contemplad esta batalla con ojos de madre. Todos son hijos. Protégelos si puedes, y protege también a mis hijos. Guarda a Robb, a Bran y a Rickon. Ojalá estuviera con ellos. […]
>
> Había tanta belleza en la Vieja como en la Doncella, y la Madre podía ser más fiera que el Guerrero si veía a sus hijos en peligro. “Sí...” (Martin, 2007: 451-453)

La maternidad, por tanto, aparece tratada de forma compleja, poniendo en evidencia los aspectos menos gloriosos y aceptables; por otra parte, la trama retorcerá también la idea de la obligación y el cumplimiento del deber, llevando esta obligación más allá de la tumba. De ese modo, la amantísima madre volverá de entre los muertos convertida en Lady Corazón de Piedra, decidida a cumplir con la obligación de proteger a los suyos y vengar a quienes les han infligido daño. Lejos de configurarse como una madre monstruosa o un personaje fatal, como lee cierta crítica (Vaught, 2012), considero que la figura de Catelyn resulta muy estimable por la poderosa desmitificación de la maternidad que lleva a cabo y por fracturar la división entre ámbito público/ámbito privado que tantos clichés articula y presentarla como un personaje que es capaz de actuar desde un espacio aparentemente pasivo y doméstico en las luchas de poder que asolan el continente.

Este mismo mecanismo es extensible al personaje de Cersei Lannister quien, como Catelyn, debe someterse a una sociedad patriarcal en la que se niega su condición de sujeto autónomo para convertirla en objeto intercambiable entre varones. Cersei, quien en algunos momentos reflexiona amargamente sobre la desgracia de haber nacido mujer y estar desprovista de la agentividad de un hombre y no poder empuñar espada y escudo para conseguir sus objetivos, aprovecha al máximo los escasos instrumentos que su condición femenina le proporciona; en particular, se aferra a la condición de madre/reproductora para efectuar una suplantación de poder en toda regla en el seno de la corona. Así, según señala Spector (2012), al dar a luz hijos de una relación extramatrimonial:

> Cersei usurpa la línea de sucesión cuando hace pasar al hijo de otro hombre por heredero

> de Robert, un acto que significa tanto traición como la castración definitiva. Los únicos hijos que se sentarán en el Trono de Hierro tras la muerte de Robert son aquellos que descienden de la reina Lannister. El que ellos sean vástagos de su hermano gemelo implica una relación especular al momento de su creación, una declaración sobrecogedora de control y de identidad autodefinida.[63] (182)

Parte de la tumultuosa crítica que ha surgido alrededor de la saga no duda en tildarla de típica *femme fatale* (Frankel, 2014) o de Reina Malvada (Spector, 2012), y no cabe duda de que las acciones del personaje están traspasadas por el egoísmo, el ansia de poder, la manipulación y la crueldad, pero como muchos avispados lectores y/o espectadores de la saga han remarcado, pensarla simplemente como un arquetipo maléfico no sólo revela escasa atención a la complejidad del personaje sino también un tipo de lectura muy sesgada ideológicamente. Así, como recoge la argumentación de la página Feminist TV, Cersei es fruto del mismo sistema de valores dudosos que atañe al resto de personajes y, sin embargo, la valoración es notablemente distinta:

> Éste es el asunto: la mayoría de los personajes que pertenecen al "corrupto sistema de valores" son hombres y, por ello, son vistos como "héroes", "tremendos" y "rebeldes". Por el otro lado, Cersei es llamada "perra", "terrible y quejumbrosa", y "puta estúpida" (todas son citas tomadas de varias conversaciones en Tumblr). ¿Quieren saber por qué? Una pista: ¡misoginia! Los personajes femeninos son tradicionalmente señalados y percibidos desde criterios distintos a los de personajes masculinos, sobre todo porque la sociedad en general nos enseña que la doble moral está normalizada (*spoiler alert*: no es así). Así que mientras Tywin, Tyrion y Jaime Lannister tienen la oportunidad de ser alivianados tipos rebeldes, Cersei es percibida con tanto desprecio y odio que, de hecho, es muy estremecedor.[64] (Feminist TV, 2013)

Al fin y al cabo, como recuerda la entrada, Cersei participa del mismo juego político que el resto de personajes y como tal trata de acumular la mayor cuota de poder y proteger a los miembros de su familia tratando, en definitiva, de usar lo mejor posible sus herramientas, entre las cuales se hallan su sexualidad y su maternidad. De nuevo, como en el caso de Catelyn, nos topamos con la evidencia de que al menos en esta saga fantástica, la acción de los personajes femeninos no pasa necesariamente por ponerse la armadura, sino que los atributos aparentemente pasivos y domésticos de ellas son armas en toda regla.

La intensa relación entre roles genéricos —en particular en lo concerniente a la maternidad— y poder político tiene un tercer avatar

destacado en la figura de Daenerys Targaryen. Apenas hace falta insistir en que, al arrancar la trama, Daenerys carece de cualquier tipo de poder: perdido su reino y sometida a su hermano varón y heredero, su único valor es una vez más actuar como moneda de cambio en transacciones entre varones; sin embargo, una vez entregada a los dothraki, Daenerys emprende un camino, en principio incierto, hacia el poder, que se articulará en su doble condición de esposa y de (futura) madre. Así, su embarazo la empodera al ser considerado por los dothraki el cumplimiento de una profecía; sin embargo, en un magistral juego con las convenciones literarias, la trama gira y:

> el familiar esquema genérico de la profecía no es más que una pista falsa y la transformación del personaje ocurre precisamente cuando una traición le priva a la vez de su marido y de su futuro hijo. Lejos de desaparecer de la historia, una vez perdidas las categorías de esposa y madre, Daenerys se convierte, gracias a la oportuna abertura de tres huevos de dragón que todos creían muertos, en una líder por sus propios medios. (Pitarch, 2008: 48)

La Daenerys que emerge de esa transformación, en la que pasa de la indefensión más absoluta —al verse abocada a inmolarse en la pira de su esposo difunto— al empoderamiento más épico al emerger de ella con una prole prodigiosa, no sólo dispondrá de sus propios medios —su progenie de dragones— sino también de su propio criterio, un criterio muy marcado por la posición de subalternidad que la ha acompañado durante buena parte de su vida. Así, lejos de acomodarse, Daenerys asume una motivación intensamente política, de manera que emprende un proceso de conquista del territorio que se apoya tanto en sus hijos/dragones como en la adopción de nuevos “hijos”, en este caso, esclavos y esclavas liberados que se referirán a ella como “madre”. De nuevo el personaje femenino despliega una agentividad a través del desarrollo de papeles aparentemente tradicionales que se subvierten: de este modo, será precisamente la maternidad —en su dimensión más puramente simbólica— el instrumento con que Daenerys subvertirá el orden patriarcal (González Cuetos, 2013).

Este somero recorrido por parte de los personajes femeninos de la saga *Canción de hielo y fuego* da cuenta de las variaciones y reescrituras de los clichés de género en la fantasía contemporánea: si algo parece evidente tras conectar estas tres figuras femeninas con el hilo de la maternidad es que el travestismo ya no es necesario como único mecanismo para presentar

personajes femeninos fuertes y empoderados; pero más importante es señalar, en mi opinión, cómo el insertar los roles tradicionales —hija, esposa, madre— en el amplio escenario de las luchas de poder de la saga tiene una consecuencia nada desdeñable: se desmitifica la noción misma de hija/esposa/madre despojándola de sus características de pasividad, subordinación, reclusión en lo doméstico, etc., y, por tanto, los binomios de ordenación de lo simbólico femenino/masculino se agrietan. En ese sentido, que estas tres madres que he evocado en estos párrafos luchen por el poder y no duden en utilizar la violencia o, en sentido más amplio, un elemento que es "impropio" de las mujeres, nos sitúa en una dinámica mucho más interesante que la reversión de roles: nos obliga a pensar los géneros más allá de las categorías binómicas que los acompañan y a través de las cuales se articulan.

4.2.2 "Débil (y maligno) como magia de mujer": la hechicería y los usos del poder y la vulnerabilidad

No menos importante que la figura de la mujer guerrera como imagen conflictiva de la heroicidad femenina es la figura de la hechicera poderosa que, como ya se ha dicho, parece constituir el otro gran modelo de mujer fuerte disponible. Esta figura podría parecer menos problemática que la guerrera travestida en tanto que no fuerza el enmascaramiento de la feminidad y la adopción de la masculinidad como único mecanismo de agentividad y en tanto que su presencia en la tradición occidental es, si cabe, más amplia que la de aquélla. Hechiceras poderosas habitan en las raíces primarias de la fantasía, ya sea en la épica clásica (Circe, Ericto…), en el romance medieval (Morgana, La Dama del Lago…), los libros de caballerías (Urganda la Desconocida...) y obviamente los cuentos infantiles. Sin embargo, como puede intuirse por la cita que se usa en el título de esta sección —proveniente de la saga *Terramar*, de la que hablaré más adelante —, la diferencia de género es también un elemento clave en la constitución de la hechicería como elemento de poder.

Una vez más, es Terry Pratchett el autor que con mayor agudeza detecta el problema al reflexionar sobre las convenciones de la fantasía. En su memorable conferencia "¿Por qué Gandalf no se casó nunca?" ("Why Gandalf never married?", 1985), el autor constata la "clarísima división

entre la magia hecha por mujeres y la magia hecha por hombres”, que a grandes rasgos se resume en que:

> El mundo de la fantasía, de hecho, necesita desde hace tiempo una visita de los activistas por La Igualdad de Oportunidades porque, en el mundo de la fantasía, la magia hecha por mujeres es habitualmente de mala calidad, de tercer nivel, con connotaciones negativas, mientras que los magos son normalmente más cerebrales, inteligentes, poderosos y sabios. (Pratchett, 1986)

Es decir, la magia de mujer es débil y maligna, tal y como señala el dicho de Gont en el Universo de Terramar. En efecto, la saga de Le Guin —conocida por sus preocupaciones feministas y su aguda reflexión sobre los géneros en buena parte de su narrativa— es una de las obras revisitadas por Pratchett en su conferencia, puesto que Le Guin utiliza las convenciones de género y, efectivamente, dentro de éstas cabe entender la configuración de la isla de Roke como emplazamiento de la Escuela de Magia. Como señala Pratchett en su divertido e incisivo análisis, las abundantes órdenes y jerarquías que organizan la magia masculina en buena parte de la fantasía están saturadas ideológicamente al presentar la magia como una actividad puramente racional, lo que va de la mano de lo que Pratchett califica de “contención sexual”; por el contrario, sigue el autor, la brujería femenina —además de ser de peor calidad y negativa— está vinculada con lo intuitivo y lo corporal. Es más que evidente, por tanto, que en la configuración convencional de la magia se re-produce la dualidad sexual y sus implicaciones ideológicas. Basta pensar en las raíces primarias para corroborar la tesis de Pratchett: mientras la Circe homérica se caracteriza por la seducción y la sensualidad, el Merlín artúrico responde a la perfección a esta continencia, descorporización o como queramos llamarle.

Son muchas las contravenciones de este esquema dual: el propio Pratchett las explora paródicamente en su saga *Mundodisco*, en la que se incluyen varias novelas protagonizadas por las brujas de Lancre, cuyos componentes parodian tanto el cliché de la “segregación sexual” de la magia (por ejemplo, en *Ritos iguales* [*Equal Rites*, 1987]) como la idea de magia folklórica y wiccana al tiempo que se hace un guiño a las figuras míticas de las Moiras, puesto que, como ya se ha mencionado antes, su tríada de integrantes remiten a La Madre, la Doncella y la Anciana. Las brujas de Pratchett pueden hacer magia de primer nivel, pero se caracterizan por el uso de un sentido común y práctico apabullante —lo que se define en la

saga como “cabezología” y que, según la conocidísima definición de Yaya Ceravieja, consiste en que ante una persona aterrada por la presencia de un monstruo la solución pasa por darle un buen atizador con el que pueda hacerle frente (*Mascarada* [*Maskerade*, 1995]) —; en consecuencia, dedican su tiempo a curar animales o asistir partos, a facilitar la vida de sus conciudadanos, en definitiva, más que a estudiar inacabables hechizos, por lo que a la hora de la verdad resultan mucho más eficaces que cualquier mago de primer nivel.

La lucidez y causticidad de Pratchett al acometer el cliché de la magia es imponderable, pero no es ni la única voz que contempla críticamente el estereotipo para reformularlo, ni la parodia el único mecanismo que se despliega en la ficción para conseguir desestabilizar las convenciones. Dos nombres son imprescindibles en este aspecto: Marion Zimmer Bradley y Ursula Le Guin, ambas autoras comprometidas con la crítica a los estereotipos de género y muy militantes tanto en sus ficciones como en sus aportaciones críticas.

En el caso de Marion Zimmer Bradley, de cuyas inquietudes sobre el género ya se ha hablado al mencionar su faceta de antóloga de la serie *Sword and Sorceress*, la estrategia escogida es la revisión de relatos ampliamente asentados en el imaginario popular mediante la cesión del protagonismo y la entrada del punto de vista de algunas de las hechiceras que campan a sus anchas por la fantasía ocupando, eso sí, un lugar secundario y a menudo estigmatizado en los universos ficcionales en los que se mueven. El ejemplo máximo de esta estrategia es su novela de fantasía histórica *Las nieblas de Avalón* (*The Mists of Avalon*, 1983), que desarrolla una revisión plenamente feminista de la materia artúrica convirtiendo a la maga Morgana en su protagonista; el mismo mecanismo reaparece en su novela posterior, *La antorcha* (*The Firebrand*, 1987), donde reescribe el relato de la guerra de Troya desde la perspectiva de otro personaje femenino, la vidente Casandra.

En ambos casos, Bradley no se limita a entregar el protagonismo a los personajes femeninos sino que implica de modo muy evidente el culto a la diosa madre y la idea de un matriarcado primitivo en la trama, elementos que están en peligro por la llegada de una religión patriarcal representada por los dioses olímpicos —en el caso de Troya— y por los cristianos —en

el caso de Britania—. Así, ambas narrativas exploran la vinculación de religión y poder político en la configuración de un sistema patriarcal (Pitarch, 2008) y al mismo tiempo evocan otro entorno (la Bretaña pagana, la Troya anterior a la guerra) en la que las mujeres son poderosas y ocupan la centralidad en el imaginario cultural.

Aunque la apuesta de Bradley es claramente feminista, al tratar de recuperar puntos de vista silenciados y mostrar la dominación patriarcal como algo no natural, no está exenta de problemas. Como resume muy acertadamente Beteta Martín (2009), la insistencia en la "ancestral vinculación simbólica entre feminidad y naturaleza" (208) resulta esencialista y no hace sino reforzar la lógica dual entre los sexos. Por otra parte, el poder femenino al que Bradley parece aludir no deja de ser un poder enclaustrado puesto que —en el caso de la saga de Avalón, objeto del análisis de Beteta— en la pugna simbólica entre paganismo y cristianismo son los hombres —sacerdotes y druidas— los valedores de esos dos sistemas (208-209).

Un caso similar en cuanto a revisión feminista es el que desarrolla la ya mencionada Ursula Le Guin en la saga *Terramar*; en general, se considera que en los primeros tres volúmenes de la saga, protagonizados por el mago Ged, no hay un cambio drástico respecto a los patrones del género (aunque esta afirmación debería matizarse, pues como señala Pitarch la noción misma de *quest* y masculinidad están notablemente desestabilizadas); sin embargo, la aparición de *Tehanu* en 1990, es decir, más de veinte años después de la publicación de las tres primeras novelas (entre 1968 y 1972), se interpreta como un intento de introducir una perspectiva feminista en la saga.

De hecho, la propia Le Guin, en una conferencia pronunciada en Oxford en 1992 (*Earthsea Revisioned* [*Terramar revisitada*]), apunta en esa dirección al señalar que se ha hecho consciente de que en la fantasía no se puede escapar de la política —"Ahora […] sé que incluso en el país de los cuentos de hadas es imposible escapar de lo político" (Le Guin, 1993: 7)—[65] y a partir de ahí echa la vista atrás para declarar que asume que en parte ha seguido las reglas del género y en parte ha actuado de manera involuntariamente revolucionaria. Entre las reglas que considera, dedica su atención a la configuración de los héroes, a los que describe vinculados a

una vida de continencia, abstinencia y negación de las relaciones (1993: 16) en el contexto de un universo donde el poder se entiende como dominación y fuerza.

Desde este marco proporcionado por la propia autora, *Tehanu* es fácilmente comprensible como un ejercicio de erosión doble: en primer lugar, de la figura del mago y de la heroicidad masculina a través de la idea de la vulnerabilidad y la ética del cuidado y, en segundo lugar, del modelo narrativo finalista y teleológico de la *quest* mediante una trama morosa y estática. Ambas facetas, no obstante, están intrínsecamente relacionadas, pues como señala Pitarch: "El ritmo de la novela es lento y explícitamente antiépico porque intenta mostrar precisamente los espacios que las aventuras convencionales tienden a ignorar: el destino de las víctimas de un sistema de poder que prima al poderío masculino por encima del resto de valores" (2008: 51).

Así, en lugar de una trama fundamentada en los extraordinarios poderes de un héroe, la novela se centra en Tenar, la antigua sacerdotisa de Atuan, que ha rechazado tanto unirse a la aristocracia de Havnor como al aprendizaje de la magia para asentarse en Gont y llevar una vida ordinaria, como esposa de un cabrero y madre de dos hijos. La trama arranca con una Tenar de mediana edad y viuda, que se hace cargo de Therru, una niña desarraigada y despreciada por todos, a quien rescata de una muerte segura. La situación se complica con la aparición de Ged, desprovisto de poderes mágicos y muy malherido, del que Tenar también se hace cargo. Es obvio, por tanto, sólo con estas notas sobre la trama, que la novela rechaza la idea de poder como dominación —pues nos encontramos con tres personajes que han rechazado, no han tenido o han perdido el poder—, y en su lugar se desliza hacia otras formas de subjetividad. Tradicionalmente, la crítica define esta alternativa como una exaltación de la ética del cuidado; así lo expresa Newcomb (2014) al afirmar que la novela "Subvierte el relato heroico masculino a través del trabajo de cuidado que Tenar realiza" (106)[66] recogiendo buena parte de los análisis feministas del texto, que subrayan la conexión entre el cuidado y la feminidad. De esta forma, según Newcomb, en la novela el cuidado define el trabajo de Tenar al tiempo que abre la puerta a un héroe cuidador, opuesto al patriarcado propio de Terramar y, en esa medida, deconstruye los falsos binarios de la masculinidad/feminidad.

Si bien esta lectura puede resultar muy sugerente, plantea algunas dificultades, como evidencia el trabajo de Hedberg (2008), una excelente tesis de licenciatura en la que se habla del feminismo fallido de la novela, precisamente por no modificar los roles de género tradicionales, de modo que, a juicio de la autora, las mujeres siguen ocupándose del trabajo mientras quienes toman las decisiones siguen siendo los varones. Esta tesis, elaborada recientemente por una mujer joven resulta sintomática en la medida en que la exaltación de cualidades supuestamente femeninas (como la empatía, la compasión, etc., articuladas todas ellas en torno a la idea de cuidado) y su extensión al sexo opuesto no resulta convincente en los tiempos en los que la Tercera Ola del feminismo está más que asentada. En cierto modo, sucede como lo expuesto en el caso de Éowyn o de Morgana: subrayar que unas determinadas actitudes y saberes son supuestamente femeninos —y no casualmente son los mismos en Tolkien y en Le Guin: el cuidado, la sanación, la restauración de la vida—, aunque sea para valorarlos bajo un prisma positivo, resulta un tipo de aproximación excesivamente esencialista en un contexto en que los estudios feministas han deconstruido por muchas y muy distintas vías la noción de Mujer.

En mi opinión, conviene acercarse a la propuesta de Le Guin con una amplitud de miras mayor y rehuir tanto las visiones esencializadoras como el ideal masculinista en que el sujeto político "establece su agentividad venciendo su vulnerabilidad" (Butler, 2014). Precisamente, los asedios a la noción de vulnerabilidad que desarrolla Butler (2014) pueden permitir resituar la dinámica de la novela; Butler recuerda que en su propia teoría de la performatividad es básica la dimensión dual: actuamos y nos actúan, somos interpelados por distintos nombres, categorías y descripciones antes de que poseamos cualquier capacidad de cambio. Así, concluye la autora, "somos, bastante a pesar de nosotros mismos, vulnerables a y afectados por discursos que nunca escogimos" (2014). Por tanto, la vulnerabilidad —que no es una cualidad existencial ni propia de los humanos— se sitúa en un punto intermedio entre lo activo y lo pasivo, está entrelazada con la noción de resistencia y tiene que ver con la relacionalidad y la capacidad de respuesta ante el Otro.

Estos dos últimos aspectos son claramente relevantes en la novela, donde Tenar —que reflexiona a menudo sobre el poder y el poder de las mujeres

— se distingue por su capacidad de establecer vínculos con otros seres, tanto las anónimas y humildes mujeres de Gont (representadas por la bruja Musgo y la cabrera Brezo) como los célebres y en principio poderosos hechiceros de la isla, Ogion y su discípulo, Ged, que a su vez se presentan también como vulnerables. Pero esta relacionalidad tiene aún otra faceta plenamente significativa, puesto que el vínculo más intenso que Tenar establece es con Therru, una criatura que encarna tanto la vulnerabilidad más absoluta como la Otredad más extrema, cualidad que se hace del todo comprensible cuando en el desenlace de la novela la niña frágil y deforme —la mitad de su cuerpo está calcinada— se revela como un ser híbrido, medio humano y medio dragón, capaz de invocar a los suyos y salvar a Ged y Tenar de una muerte segura para elegir después renunciar a su estirpe y quedarse con los humanos, manteniendo su forma de humana herida.

Esta idea de vulnerabilidad apuntada por Butler permite, a mi entender, establecer una revisión a fondo de la heroicidad saliendo de las conflictivas articulaciones binómicas que hemos examinado en las páginas precedentes. La idea de que la vulnerabilidad forma parte de cualquier identidad y que en cierto modo se entrelaza con la resistencia —puesto que ésta proviene de la condición de vulnerabilidad ante un poder y puesto que una parte de la resistencia puede pasar por la posibilidad de establecer vínculos con otros seres vulnerables— puede ayudar también a comprender el potencial de otras ficciones fantásticas más recientes, donde las dinámicas de poder y resistencia de la heroína ahondan en el camino abierto por Le Guin y en el que la reflexión sobre la desigualdad de género se acompaña de una intensa meditación sobre otras formas de dominio y otros sujetos excluidos.

Uno de los ejemplos más interesantes en esta vía es, en mi opinión, la trilogía *Las crónicas del Mago Negro* (*The Black Magician Trilogy*, 2001-2003), de Trudi Canavan, donde la magia —abordada tradicionalmente como un estudio racional y jerarquizado cuyo dominio se adquiere a través de una práctica reglada y exclusiva— es presentada sin ningún tipo de cortapisas como elemento de control social. Así, en la sociedad de Imardin, donde se desarrolla la trama, el poder de los nobles está afianzado por su capacidad de usar la magia, que parece ser propiedad exclusiva de esta clase social y que se utiliza como elemento de control, de modo que las órdenes de magos se ocupan de mantener el orden de un modo casi policial. La

trilogía arranca con el momento álgido de esta ceremonia de control, lo que se llama La Purga, fecha en la que los magos expulsan a las clases menesterosas de la ciudad, entre las que se sitúa la —futura— protagonista de la novela, Sonea, quien ante el insoportable espectáculo de La Purga, se rebela y, de manera sorprendente, logra, desde su condición subalterna y marginal, romper los escudos mágicos que protegen a los magos.

La confluencia de vulnerabilidad y agentividad —no como nociones antagónicas sino como un campo de tensiones— en Sonea está presente desde esa primera irrupción: su ataque a los magos no supone, en términos de Butler, que se sobreponga a su vulnerabilidad en términos de género y clase, sino que ese acto surge de esa misma vulnerabilidad y todavía la refuerza más al exponerla públicamente a la mirada del poder: en realidad, el hecho de que haya logrado atravesar la barrera mágica la revela como portadora de un poder que la hace todavía más vulnerable y objeto de persecución por parte del Gremio de Magos, que buscará o bien desposeerla de ese poder o bien controlarlo.

Este sugerente planteamiento se mantiene y aún se hace más complejo en el desarrollo de la trilogía, donde se insiste una y otra vez en la dimensión doble del héroe —poderoso y vulnerable— anclándola además a una conciencia de la comunidad y del coste de los vínculos tremendamente sofisticada. Así, ante la posibilidad de formar parte del poder represor que son los magos, Sonea se debatirá entre un intenso conflicto moral puesto que es consciente de que su entrada en la esfera del poder puede suponer la apertura del Gremio a otros integrantes de las clases bajas y, por tanto, cambiar la dinámica política de Imardin, razón por la que acaba aceptando enrolarse como estudiante en el Gremio. Por otra parte, entrar en el corazón del poder no despoja a Sonea de su condición de subalterna, de modo que en su aprendizaje deberá enfrentarse a los constantes ataques de sus condiscípulos, nobles, dispuestos a frustrar su integración en el Gremio.

Pese a que Sonea es la protagonista de la trilogía, tal vez lo más interesante es cómo la serie extiende esta problematización del poder y la vulnerabilidad a otros personajes, incluido el Archimago Akkarin, cuyo poder arcano es de dimensiones legendarias pero que, como Sonea descubrirá, está estrechamente ligado a la noción de vulnerabilidad: es la experiencia de la vulnerabilidad más extrema ante los Magos Negros de

otros reinos de Kyralia lo que lleva a Akkarin a tomar “las herramientas del amo” y por tanto, a aprender la más que proscrita magia negra, para poder preservar a su reino de un eventual ataque, lo que, virtualmente, lo deja en una posición de vulnerabilidad absoluta ante el gremio, ya que de ser descubierto, su vida corre peligro. Otra interesante variación de los límites del poder y la agentividad se encuentra en el personaje de Danilo, un amable y empático mago cuya salida de Imardin para ejercer de embajador hace emerger ante sus ojos las limitaciones de su condición de mago, en este caso, en lo tocante a su sexualidad: el alejamiento del Gremio y sus leyes no dichas le permitirá asumir su homosexualidad, lo que, de vuelta a Imardin con su amante, motivará enjundiosas reflexiones sobre las dificultades de combatir las estructuras de control.

Como puede entreverse por estos pequeños esbozos de la trama, en consonancia con otras muestras de fantasía reciente, la trilogía de Canavan desecha viejos modelos sobre la heroicidad femenina y el poder. Por una parte, y en línea con el escenario que han contribuido a trazar los feminismos de los 80 en adelante, la feminidad no se entiende como una cualidad única y estable, sino que se entiende atravesada por otras diferencias; así, el hecho de que Sonea pertenezca a la clase baja es tan sustancial como el hecho de ser mujer, lo que permite pensar en las múltiples dimensiones de la identidad que quedan afectadas por los sistemas de dominio.[67] Por otra parte, el poder no se asume sin conflicto ni se plantea como opuesto a la vulnerabilidad: es justamente de la participación de ambas facetas de donde surge la heroicidad.

La poderosa hechicera de Canavan está muy alejada, pues, de otras figuras femeninas arcanas de la tradición: lejos de someterse a los clichés más habituales, la autora hila una estrategia de desarticulación de éstos que consigue eludir cualquier esencialismo de género para desarrollar una intensa reflexión sobre el precio del poder y de su falta; algo parecido sucedía cuando hablábamos del modelo de la mujer guerrera en la fantasía reciente.

Ejercicios

1. Lee el cuento “El laberinto de los hijos de Set”, de Julio M. Freixa, y analízalo en términos de tratamiento de género y sexualidad.

2. Busca ejemplos de guerreras o hechiceras poderosas tanto en la tradición literaria más canónica como en la fantasía contemporánea. ¿Qué elementos son recurrentes? ¿Observas alguna evolución significativa?

3. *World of Warcraft* es uno de los juegos de rol en línea más masivos y conocidos. Investiga el universo Warcraft, detecta sus héroes y heroínas y analiza tanto sus hazañas como su presentación gráfica (presta especial atención a Jaina Valiente y Sylvanas). Analiza esta información desde el punto de vista de los estudios de género.

4. Analiza, desde una perspectiva de género, la relación entre los protagonistas de la saga de los Arpistas, de Elaine Cunningham, la asesina Arilyn Hojaluna y Danilo Thann.

5. Analiza, desde una perspectiva de género, los protagonistas de la saga *Príncipe de Nada* (*The Prince of Nothing*), de R. Scott Bakker, Kellhus y Esmenet.

Conclusiones

Uno de los lugares comunes a la hora de hablar de la fantasía es aludir a la incapacidad de sus lectores para definirla y su infalibilidad para reconocerla; como hemos visto tras aproximarnos a ella, ese lugar común tiene todos los visos de verdad. Como ocurre con cualquier otro género, el ejercicio de intentar trazar una frontera segura que lo separe de otras formas textuales está condenado al fracaso; sin embargo, por su propia versatilidad y su capacidad de amalgamarse con otras manifestaciones literarias, la fantasía resulta especialmente resbaladiza.

Más que ahondar en una taxonomización clara de rasgos y categorías subgenéricas conviene tener presentes los elementos básicos mínimos que atañen al género (la condición de imposible y la coherencia del mundo ficcional), sus distintas intensidades de aparición (la tríada modo, fórmula y género de Attebery) y el amplísimo abanico de antecedentes, líneas temáticas y estructuras recurrentes en el que se encauza. Más interesante es, sin duda, reflexionar sobre la persistencia y vigor de la fantasía y su capacidad para adoptar múltiples apariencias y modularse sobre unos núcleos temáticos y sus contrarios. En mi opinión, esta persistencia está sin duda relacionada con el enorme potencial de la fantasía para interrogarse sobre cuestiones fundamentalmente políticas, así como de la conciencia dentro del propio género de la existencia de ese potencial. Los ejemplos analizados son sólo unas pequeñas muestras, considerando tan sólo el vector genérico-sexual, de la capacidad de la fantasía para reflexionar sobre los sujetos, su identidad y las relaciones de poder que se establecen entre ellos. En un sentido más amplio, justamente por enfrentarnos a unos mundos cuyas reglas son diferentes a las del nuestro, la fantasía nos otorga la llave para revisarlas críticamente. En ese sentido, las observaciones de Le Guin sobre la fantasía no dejan lugar a dudas sobre ello:

> La literatura imaginativa sigue cuestionando el heroísmo para examinar las raíces del poder y ofrecer alternativas morales. La imaginación es el instrumento de la ética. Existen muchas metáforas además de la batalla, muchas elecciones además de la guerra. La mayoría de las maneras de hacer el bien no implican, de hecho, asesinar a alguien. La fantasía es buena para pensar sobre esas otras maneras. ¿Podemos suponer que lo logra?[68] (2014)

Pero como he tratado de mostrar, la fantasía no es sólo buena pensando en alternativas, sino haciéndolas experimentar al lector a través de su afectación emocional, ya sea generándole un sentido de la maravilla o llevándole hasta las lágrimas mediante el final eucatastrófico. A diferencia de lo que la crítica ha sostenido durante mucho tiempo, esta dimensión afectiva de la fantasía no implica un escapismo estéril o una satisfacción que promueva el conformismo de los lectores. Más bien me inclino a pensar todo lo contrario, que precisamente contemplar las hazañas de los héroes y los prodigios de los hechiceros, compartir la épica de la batalla y las dificultades de la aventura o abrumarse ante la imponente presencia de un dragón nos permite experimentar de la manera más intensa posible qué significa tomar partido, enfrentarnos a un villano que nos aterra o seguir sin cuestionar las leyes que otros dictan. De no ser así, la fantasía probablemente languidecería en polvorientas estanterías de viejas bibliotecas en lugar de llenar las manos de sus numerosísimos lectores.

Notas

---

1. Siguiendo la tradición de los estudios culturales británicos, el término popular no se utiliza aquí como sinónimo de folklórico o, en el lado opuesto, como sinónimo de comercial; antes bien, entiendo que lo popular es un territorio inestable que se configura en el sistema cultural como un "afuera" amenazador respecto a un núcleo cultural selecto y genuino. Esta concepción permite entender la estratificación de la cultura como un hecho dinámico, en el que los límites y la posición de los objetos culturales nunca es estable. Véase al respecto Storey (2002).

2. Como veremos, las acotaciones subgenéricas dentro de la fantasía son numerosas, complejas y en ocasiones contradictorias. La fantasía heroica remitiría lo que Boyer y Zahorski (1977) definen como *High Fantasy*, esto es, un tipo de relato en el que se presenta un universo ficcional completo.

3. Aunque es Tolkien quien desarrolla la idea, cabe apuntar que unas décadas antes, George MacDonald, en "La imaginación fantástica" ("The Fantastic Imagination", 1882), ya apunta a esta idea de mundo secundario, señalando que el mundo natural tiene sus propias leyes y que éstas sugieren otras leyes posibles, de modo que el hombre puede "inventar un pequeño universo propio, con principios singulares" ("invent a little world of his own, with its own laws" [2004: 65]). Tolkien desarrolla esta idea mediante el concepto de subcreación, que a su vez se asocia con el de creencia secundaria.

4. "designed to be lived within in the way a fantasy text clearly invites its readers to co-inhabit the tale."

5. Para este tipo de tratamientos de lo fantástico se utiliza a menudo la etiqueta de neofantástico (Alazraki, 2001).

6. "offering an alternative to the real world."

7. "When set in this world, it tells a story which is impossible in the world as we perceive it; when set in an otherworld, that otherworld will be impossible, though stories set there may be possible in its terms."

8. "the ensemble of those lives is so improbable and so extreme as to constitute a fantastic vision of the nature of the world."

9. Una aproximación parecida, aunque menos ligada a la crítica psicoanalítica es la que desarrolla Monleón (1990).

10. "provides the best-known examples of those strange and ghostly figures that Freud saw as examples of the Uncanny or Unheimlich."

11. "a form of popular escapist literature that combines stock characters and devices —wizards, dragons, magic swords, and the like— into a predictable plot in which the perennially understaffed forces of good triumph over a monolithic evil."

12. "Fantasy is a sophisticated mode of storytelling characterized by stylistic playfulness, self-reflexiveness, and a subversive treatment of established orders of society and thought. Arguably the major fictional mode of the late twentieth century, it draws upon contemporary ideas about sign systems and the indeterminacy of meaning and at the same time recaptures the vitality and freedom of nonmimetic traditional forms such as epic, folktale, romance, and myth."

13. La idea de la fantasía como continuum la enuncia Rabkin (1979: 161), pero son numerosas las aproximaciones críticas que aluden a los límites difusos del género, como es el caso de Wolfe (2011), quien se refiere a la evaporación de las fronteras genéricas tanto dentro como fuera de la fantasía, o de Attebery, quien habla de la fantasía como un *fuzzy set* (conjunto difuso).

14. El romance paranormal, según la definición que aporta la asociación Romance Writers of America, es una novela rosa "en la que mundos y elementos fantásticos, paranormales o ciencia ficcionales constituyen una parte integral de la trama" ("in which fantasy worlds or paranormal or science fiction elements are an integral part of the plot" [RWA]). Entre los elementos sobrenaturales más habituales se encuentra la introducción en la trama de seres fantásticos como vampiros, cambiaformas, fantasmas o la utilización de motivos como el viaje en el tiempo. Se trata de uno de los subgéneros de mayor éxito, en los últimos años, dentro de la novela rosa y entre sus autoras más conocidas se situaría la mencionada Charlaine Harris.

15. La fantasía oscura (o fantasía gótica) se suele entender como modalidad literaria cercana que incorpora cierto sentido de horror —es decir, linda con la literatura de terror— y que suele renunciar a la resolución feliz mediante la eucatástrofe que caracterizaría a la fantasía heroica (Clute y Grant, 1997). En efecto, Kaveney (2012) subraya cómo muchos de los autores que cultivan el género se sitúan en una posición muy crítica respecto a las bases establecidas por Tolkien, como sería el caso de Michael Moorcock, cuya saga sobre Elric de Melniboné a menudo se incluye bajo esta etiqueta que también comprendería obras de Angela Carter, Neil Gaiman o Clive Barker, dentro del ámbito literario, o de Chris Carter, Joss Whedon o Alan Moore en otros ámbitos. Como se puede ver, pues, el término es tremendamente vago.

16. El *steampunk* también funciona como categoría híbrida, a medio camino entre la ciencia ficción y la fantasía, y tiene como rasgo fundamental la ambientación victoriana y cierto tecno fetichismo (Perschon, 2012), en la medida en que se utiliza de manera recurrente una tecnología parte de la época (vapor, carbón, etc.) desarrollada hasta el extremo. Además de la mencionada novela de China Miéville, se suelen incluir *Las puertas de Anubis* (1983), de Tim Powers, o *La liga de los hombres extraordinarios* (*The League of Extraordinary Gentlemen*, 1999-2012) de Alan Moore, entre los clásicos de este subgénero.

17. Como explica Irvine (2012), esta etiqueta se usó inicialmente para referirse a ciertos textos que desplazaban los tropos de la fantasía heroica a un entorno urbano; posteriormente, se ha ampliado para incluir de manera laxa textos fantásticos que tienen lugar en una ciudad, lo que ha desdibujado enormemente los límites de este subgénero. Irvine propone una vaga caracterización en la que incluye como elementos comunes "una ciudad donde acontecen sucesos sobrenaturales, personajes prominentes que pueden ser artistas, músicos o investigadores, y tópicos propios de la fantasía o el folklore que son reincorporados a contextos no familiares" ("a city in which supernatural events occur, the presence of prominent characters who are artists or musicians or scholars, the redeployment of previous fantastic and folkloric topoi in unfamiliar contexts" [2012: 200]). El autor aventura, además, dos grandes venas dentro de este subgénero: aquella en la que "urbano" modifica la noción de "fantasía" y aquella en la que la noción de "fantasía" modifica lo "urbano". En la primera vena, pues, nos encontraríamos con una ciudad más o menos reconocible que de un modo u otro está en contacto con lo sobrenatural, de manera que los tropos propios de los cuentos de hadas y el folklore colisionan con el entorno urbano contemporáneo; un ejemplo de esta tendencia sería *Las puertas de Anubis,* de Tim Powers. En la segunda vertiente, nos encontraríamos con narrativas en las que la ciudad ya no es reconocible sino que crea sus propias reglas, independientemente del canon existente; *La estación de la calle Perdido,* de China Miéville, sería uno de los ejemplos posibles.

18. "a synthesis of cultural symbols, themes and myths with more universal story archetypes."

19. Aunque Attebery no la menciona en su definición de la fórmula, la diversidad de clases —guerrero, mago, sacerdote, pícaro…— dentro del grupo protagonista es, sin duda, un rasgo recurrente, casi obligatorio, que se explica por la necesidad de combinar habilidades —fuerza, magia, agilidad…— que permitan superar los distintos obstáculos a los que el grupo se tiene que enfrentar.

20. "directive and coercive."

21. “once the fantastic becomes assumed, it acquires a scientific cohesion all of its own.”

22. Attebery considera la etiqueta *science fantasy* para referirse a una subcategoría específica en la que confluirían ambas: renunciaría a elementos clásicos de la fantasía heroica —magia, criaturas sobrenaturales…— y, en cambio, introduciría otros más propios de la ciencia ficción —dimensiones paralelas, monstruos…—. El *steampunk*, modalidad que se asocia a la novela que estamos discutiendo, sería una de las variantes de la *science fantasy*.

23. “the escape from Bondage and the Metamorphosis into the desired shape and fullness of those who have been wounded/imprisoned by the Dark Lord.”

24. “choice is crucial in quest fantasy, so protagonists face several cruxes where their choices determine the fate of many.”

25. “Now, the hero is ready to face the world and free from fear of death, having come to terms with his mortality. After a journey of seven years, Harry emerges as a complete human being.”

26. La espada y brujería es uno de los dos subgéneros más reconocibles dentro de la fantasía heroica; el otro es la fantasía épica. Como señala Pitarch (2008), la diferencia entre ambos es básicamente de escala: “La fantasía épica trata conflictos que se producen a escala colectiva, afectando regiones, continentes, planetas o incluso universos enteros. La espada y brujería, por otra parte, tiene un foco individual, centrado en los esfuerzos de sus protagonistas por sobrevivir en un mundo hostil” (38).

27. “the fantastic is an affect generated as we read by the direct reversal of the ground rules of the narrative world.”

28. “is an area of literature that is heavily dependent on the dialectic between author and reader for the construction of a sense of wonder.”

29. “ignores the strong affective element that accompanies and sometimes overpowers the cognitive in fantasy.”

30. “affective sense of the impossible.”

31. La idea de Wolfe es que, si dependiéramos exclusivamente del nivel cognitivo, exigiríamos la constante introducción de nuevos imposibles para mantener el sentido de la maravilla. En cambio, recalca el autor, no importa cuántas veces veamos (leamos) a un dragón alzando el vuelo: nuestro sentido de la maravilla se mantiene intacto, aunque sea una “imposibilidad” bien conocida o, incluso, un lugar común.

32. “Fantasy manages to sustain our interest in impossible worlds by making these worlds emotionally meaningful for us.”

33. “Recovery (which includes return and renewal of health) is a re-gaining—regaining of a clear view. I do not say ‘seeing things as they are’ and involve myself with the philosophers, though I might venture to say ‘seeing things as we are (or were) meant to see them’ as things apart from ourselves. We need, in any case, to clean our windows; so that the things seen clearly may be freed from the drab blur of triteness or familiarity —from possessiveness” (Tolkien, 1983: 143).

34. “the characteristic structure of fantasy is comic. It begins with a problem and ends with resolution. Death, despair, horror and betrayal may enter in fantasy but they must not be the final Word.”

35. “the sudden happy turn in a story which pierces you with a joy that brings tears.”

36. “intensities that pass body to body.”

37. “a catch of the breath, a beat and lifting of the heart, near to (or indeed accompanied by) tears” (Tolkien, 1983: 154).

38. En ese sentido es revelador cómo Tolkien, en otros textos, claramente subraya el efecto emocional sobre el lector como el objetivo deseable de su obra literaria: “Porque creo que el cuento de hadas tiene su propio modo de reflejar la ‘verdad’, diferente de la alegoría, la sátira o el

‘realismo’, y es, en algún sentido, más poderoso. Pero ante todo, debe lograrse como cuento, entusiasmar, complacer y aun a veces conmover, y dentro de su propio mundo imaginario debe acordársele credibilidad (literaria). Lograrlo fue mi objetivo primordial” (Tolkien, 1993: 273).

39. “as a reminder of how ‘emotion’ has been viewed as ‘beneath’ the faculties of thought and reason. To be emotional is to have one’s judgement affected: it is to be reactive rather than active, dependent rather than autonomous.”

40. Esta idea es compartida por otros autores, que conectan el cultivo de la fantasía con la necesidad de liberar la concepción de la realidad de su vertiente puramente empírica y material y que reivindican esta narrativa precisamente por “rescatar” para la percepción esas otras áreas que quedan obliteradas en esa concepción de lo real. Una de las formulaciones más claras y más armónicas con la visión tolkieniana, a mi juicio, la proporciona Ana María Matute en su discurso de ingreso a la Real Academia Española, donde apunta: “Siempre he creído, y sigo creyendo, que la imaginación y la fantasía son muy importantes, puesto que forman parte indisoluble de la realidad de nuestra vida. Cuando en literatura se habla de realismo, a veces se olvida que la fantasía forma parte de esa realidad, porque, como ya he dicho, nuestros sueños, nuestros deseos y nuestra memoria son parte de la realidad. Por eso me resulta tan difícil desentrañar, separar imaginación y fantasía de las historias más realistas, porque el realismo no está exento de sueños ni de fabulaciones... porque los sueños, las fabulaciones e incluso las adivinaciones pertenecen a la propia esencia de la realidad. Yo escribo también para denunciar. Una realidad aparentemente invisible, para rescatarla del olvido y de la marginación a la que tan a menudo la sometemos en nuestra vida cotidiana” (Matute, 1998).

41. “Not long ago—incredible though it may seem—I heard a clerk of Oxenford declare that he ‘welcomed’ the proximity of mass-production robot factories, and the roar of self-obstructive mechanical traffic, because it brought his university into ‘contact with real life.’ […] The notion that motor-cars are more ‘alive’ than, say, centaurs or dragons is curious; that they are more ‘real’ than, say, horses is pathetically absurd. How real, how startlingly alive is a factory chimney compared with an elm-tree: poor obsolete thing, insubstantial dream of an escapist!” (Tolkien, 1983: 149).

42. “And if we leave aside for a moment ‘fantasy,’ I do not think that the reader or the maker of fairy-stories need even be ashamed of the ‘escape’ of archaism: of preferring not dragons but horses, castles, sailing-ships, bows and arrows; not only elves, but knights and kings and priests. For it is after all possible for a rational man, after reflection (quite unconnected with fairy-story or romance), to arrive at the condemnation, implicit at least in the mere silence of ‘escapist’ literature, of progressive things like factories, or the machine-guns and bombs that appear to be their most natural and inevitable, dare we say ‘inexorable,’ products” (Tolkien, 1983: 150).

43. “Ideally fiction should offer us escape and force us, at least, to ask questions; it should provide a release from anxiety but give us some insight into the causes of anxiety.” Moorcock extiende la crítica a la ficción de Tolkien, ofreciendo una corrosiva interpretación de *El Señor de los Anillos*: “Si la Comarca es un jardín suburbano, entonces Sauron y sus secuaces son esos viejos monstruos burgueses, la Multitud —mecánicos seguidores de futbol que arrojan sus botellas de cerveza—, los peores aspectos de la sociedad urbana moderna representados como un todo por una clase temerosa, retrógrada y ansiosa para la que ‘el buen gusto’ es sinónimo de ‘restricción’ (colores pastel, protestas musitadas por lo bajo) y el comportamiento ‘civilizado’ significa ‘comportamiento convencional en todas las circunstancias’. Esto no es negar que personajes valientes aparezcan en *El Señor de los Anillos*, o una disposición para combatir el Mal (nunca definido de manera clara) pero de algún modo esos personajes adoptan el carácter de coroneles retirados, al menos motivados a escribir una carta a *The Times*, y no estamos seguros —porque Tolkien no puede acercarse realmente a sus plebeyos y a sus líderes satánicos— si Sauron y compañía son tan malos como nos dicen. Después de todo, cualquiera que odie a los hobbits no puede ser del todo malo”. (“If the Shire is a suburban garden,

Sauron and his henchmen are that old bourgeois bugaboo, the Mob —mindless football supporters throwing their beer bottles over the fence the worst aspects of modern urban society represented as the whole by a fearful, backward-yearning class for whom 'good taste' is synonymous with 'restraint' (pastel colours, murmured protest) and 'civilized' behaviour means 'conventional behaviour in all circumstances'. This is not to deny that courageous characters are found in *The Lord of the Rings*, or a willingness to fight Evil (never really defined), but somehow those courageous characters take on the aspect of retired colonels at last driven to write a letter to *The Times* and we are not sure —because Tolkien cannot really bring himself to get close to his proles and their satanic leaders— if Sauron and Co. are quite as evil as we're told. After all, anyone who hates hobbits can't be all bad" [Moorcock, 2008: 7]).

44. "The worldview was resolutely rural, petty bourgeois, conservative, anti-modernist, misanthropically Christian and anti-intellectual […] In opposing what he called the Robot Age, Tolkien counterposes it with a past that of course never existed. He has no systematic opposition to modernity—just a terrified wittering about 'better days'. He opposes chaos with moderation, which is why his 'revolt' against modernity is in fact just a grumbling quiescence."

45. "Fantasy is a form of protest against irrational confinement."

46. "[the] ability to not distract from society but rather move society towards the possibility of a Real through creating a world that is not commodified and mediated."

47. "Consolation […] mollycoddles the reader rather than challenging them. In Tolkien, the reader is intended to be consoled by the idea that systemic problems come from outside agitators, and that decent people happy with the way things were will win in the end. This is fantasy as literary comfort food."

48. "[…] are assumed to produce texts that are identical, simple, and therefore comforting for the reader […] The charge, of course, is based on the further assumption that similar and simple texts fail to engage readers in creative, productive response to thoughts and ideas that challenge or call their own into question. The Reading experience, it is charged, is characterized in such cases by its passivity, its complacency and by its ability to promote the illusion that all is well in the best of all possible worlds."

49. En ese sentido, resulta útil recordar el triple modelo de lectura propuesto por Stuart Hall (1980) para dar cuenta de las diversas tensiones ideológicas que se establecen entre textos y lectores: la lectura hegemónica, a través de la que el lector acepta la posición ideológica del texto; la lectura oposicional, en la que el lector detecta la posición ideológica del texto pero la rechaza de plano, y la lectura negociada, en la que el lector asume parcialmente la posición ideológica del texto. Hall articula este modelo al interrogarse sobre los complejos procesos de codificación y decodificación de los textos, subrayando cómo puede haber una distancia inmensa entre el mensaje que el emisor quiso transmitir y el que el receptor decodifica. Esta asimetría es la que permite que surjan lecturas oposicionales o negociadas.

50. "the existence of dyscatastrophe, of sorrow and failure: the possibility of these is necessary to the joy of deliverance" (Tolkien, 1983: 153).

51. "He pretends that such a happy ending is something that occurs 'miraculously.'"

52. "properly political questions always involve decisions which require us to make a choice between conflicting alternatives."

53. "constellation of the political in which the antagonist can be clearly identified so that agency becomes thinkable again as passionate participation and side-taking in the 'agonistic struggle between the adversaries.'"

54. "Tolkien's world is one in which the great majority of the actual material interests—economic,

political, ideological, sexual—that drive individuals and societies are silently erased, to be replaced by the dominant obsession of the entire trilogy, namely, the abstract and essentially vacuous metaphysical battle between good and evil.”

55. “Establish[es] a sense of radical difference from our own everyday world which is nevertheless also a ground upon which we may reflect upon real-world conditions […] Otherworldliness [is] the best way of seeing our own world critically, historically, or speculatively.” Las interpretaciones de Wiemann y Tally tienen un antecedente, más amplio, en el trabajo de Jameson (1981), quien aborda el *romance* desde preocupaciones políticas. El romance se entiende, siguiendo a Northrop Frye, como una narrativa arquetípica cuya trama representativa se articula alrededor de un héroe cuyos valores el lector asume como propios, la restauración de un orden perdido, una articulación binómica (Bien/Mal) y el *agon* como elemento central. Obviamente, la fantasía contemporánea estaría estrechamente relacionada con esta narrativa (de hecho, Clute y Grant la sitúan como una de las raíces del género). Además de señalar el potencial ideológico de esa articulación binaria, Jameson señala: “en el contexto de la reificación gradual del realismo en el capitalismo tardío […] el romance se presenta de nuevo como un lugar de heterogeneidad narrativa y libertad ante ese principio de realidad que tiene como rehén a la representación realista opresiva. Ahora, el romance parece ofrecer la posibilidad de experimentar otros ritmos históricos, así como transformaciones demoniacas o utópicas de una ‘realidad’ firmemente establecida (“in the context of the gradual reification of realism in late capitalism […] romance comes again to be felt as the place of narrative heterogeneity and of freedom from that reality principle to which now oppressive realistic representation is hostage. Romance now again seems to offer the possibility of sensing other historical rhythms, and of demonic or Utopian transformations of a real now unshakably set in place” [1981: 104]).

56. En una línea parecida, Grossberg (1992) subraya cómo en su vertiente más productiva el afecto implica energía y pasión y la construcción de lo posible: “El empoderamiento afectivo es sumamente importante en un mundo en el que el pesimismo pasa por sentido común, en el que las personas se sienten constantemente incapaces de hacer una diferencia. Las relaciones afectivas son, al fin, potencialmente, la condición de posibilidad para que exista el optimismo, el fortalecimiento y la pasión, elementos necesarios para cualquier lucha que busca cambiar el mundo” (“Affective empowerment is increasingly important in a world in which pessimism has become common sense, in which people increasingly feel incapable of making a difference. Affective relations are, at least, potentially, the condition of possibility for optimism, invigoration and passion, which are necessary for any struggle to change the world” [Grossberg, 1992: 85]). Es por ello, y porque por el otro lado, los afectos pueden llevar a velar tras la pasión determinadas realidades ideológicas y materiales, pueden situar a los individuos en una posición de vulnerabilidad o incluso pueden articularse de manera represiva, que el autor concluye: “Las organizaciones afectivas y, por ello, la cultura popular, son un terreno complejo y contradictorio, pero uno que la Izquierda ignora bajo su propio riesgo” (“Affective organizations, and hence popular culture, are a complex and contradictory terrain, but one that the Left ignores at his peril” [1992: 85]).

57. “all fantasy is political, even —perhaps especially— when it thinks it is not.”

58. “allows you differently to think the potentialities in the real.” De hecho, en esta línea, Miéville evalúa muy positivamente la obra de Tolkien por su concepto de subcreación: “El asunto con Tolkien no es tanto que admire la profundidad de su mundo; de hecho, encuentro la mayoría de los detalles de la Tierra Media poco convincentes en el sentido sociológico, por decirlo educadamente. Lo que creo que es muy revolucionario de su paradigma, y debemos darle crédito por ello, es su noción de ‘subcreación’; la formalizó de una manera que no había sido lograda antes. En lugar de construir un mundo subordinado a las exigencias de la trama, del tema o cualquier cosa, uno crea el mundo y lo habita con historias y personajes. Esto es algo de lo que la gente ajena al género se burla con

frecuencia, pero es una estrategia absolutamente extraordinaria". ("The question of Tolkien is not so much that I admire the depth of his world—in point of fact I find most of the specifics of Middle-earth sociologically unconvincing (to put it politely). But what I think is very revolutionary about his paradigm is that he has to be given credit for 'sub-creation.' He really formalized this in a way that had not been done before. Rather than constructing a world that is subordinate to the exigencies of the plot or theme or whatever, you create a world and then you inhabit it with stories and characters. This is something that non-genre people mock quite a lot, but it is an absolutely extraordinary thing to do. It's an extraordinary aesthetic project and it can do things in certain ways that other genres cannot" [Miéville en McDonald, 2011]).

59. "is a mode that, in constructing an internally coherent but actually impossible totality — constructed on the basis that the impossible is, for this work, true—mimics the 'absurdity' of capitalist modernity."

60. "[…] the one thing she can do, and by God she does it and does it and does it, over and over again: She is the protagonist of a Love Story."

61. "may involve an acceptance of traditional roles (like motherhood) on her part; however, it also means embracing some definitely positive values generally considered as feminine, namely the refusal of violence, aggression and power for its own sake in favour of creativity and peace-making."

62. Por otra parte, una lectura más fina del texto nos llevaría a cuestionar la espinosa caracterización de la curación como atributo femenino: recordemos que Éowyn abraza una nueva vida como sanadora y se une a Faramir, quien se define precisamente por su reluctancia a tomar las armas y su inclinación por la erudición, la piedad y el cuidado de los otros, razón por la que su padre, el senescal de Gondor, lo infravalora y manifiesta su preferencia por su hermano Boromir, quien encarna sin fisura el ideal de masculinidad guerrera. Por otra parte, Aragorn es reconocido como rey antes de coronarse al actuar como sanador en Minas Tirith, dando cumplimiento al dicho de la Tierra Media "Las manos del rey son manos que curan".

63. "Cersei usurps the line of succession, substituting another man's child for Robert's own, an act that is both treason and the ultimate emasculation. The only sons who will sit on the Iron Throne after Robert dies are those of the queen Lannister's bloodline. That they are children by her twin implies a mirroring of herself in their creation, a startling statement of control and self-defined identity."

64. "But here's the thing; most of these 'corrupt value system' characters are men, and are therefore seen as 'bad-asses', 'heroes', or 'rebels'. Meanwhile, Cersei gets labeled 'bitch', 'terrible and whiny', and 'stupid whore' (all quotes taken from various Tumblr conversations). Want to know why? Hint: misogyny! Female characters are traditionally singled out and held to vastly different standards than male characters are, mostly because society at large teaches us that double standards are a-ok (spoiler alert – not true). So while Tywin, Tyrion, and Jaime Lannister get to be cool rebel dudes, Cersei is viewed with an amount of contempt and hatred that's actually rather shocking."

65. "Now […] I know that even in Fairyland there is no escape from politics."

66. "Subverts the male-oriented hero tale through Tenar's care work."

67. En este sentido, la heroína de Canavan comparte muchos rasgos con la heroína que George R. R. Martin y Lisa Tuttle convierten en la protagonista de su novela *Refugio del viento* (*Windhaven*, 1981). Ya hemos hablado anteriormente de la capacidad de Martin para lidiar con la noción de heroicidad femenina desde una perspectiva original y productiva, capacidad que se combina en este caso con la de Lisa Tuttle, otra de las grandes escritoras de fantasía conocida también por su compromiso con el feminismo —es responsable entre otros de una temprana *Encyclopedia of Feminism* (*Enciclopedia del feminismo*) y del volumen *Heroines: Women Inspired by Women* (*Heroínas: mujeres inspiradas por mujeres*) —. La pareja de escritores elabora en *Refugio del viento*

una extraña combinación entre la ciencia ficción y la fantasía cuya línea de fuerza es la desarticulación de los sistemas de dominación a través de una resistencia que surge de la indefensión más absoluta. Así, la obra se sitúa en un mundo ficcional, Refugio, formado por islas dispersas cuya comunicación es casi imposible por vía marítima; de este modo, la población está dividida entre voladores y terranos: los primeros son poseedores de alas construidas a partir de los restos de una antigua nave espacial cuya tecnología es imposible de replicar; los terranos, en cambio, carecen de movilidad, difícilmente salen de sus islas y dependen en todo de los primeros. Esta estructura social en la que el privilegio de unos desemboca en la dominación de los otros sin posibilidad de cambio, puesto que las alas se heredan de padre a hijo, es presentada con crudeza desde el principio, cuando vemos a quien será la protagonista de la narración, Maris, rebuscando entre la basura de la playa mientras contempla a los voladores lanzándose desde los riscos en una imagen enormemente poderosa de su posición como sujeto en esta sociedad compartimentada. Como se puede sospechar, los avatares de la trama llevan a Maris a disputar el derecho a ganarse unas alas, desafiando el mismo orden social de la isla. Sin entrar en detalles, la simbólica imagen de la conquista de las propias alas —y por tanto, de la autonomía— tiene unas implicaciones tremendamente políticas que apuntan tanto a su condición de mujer como a su condición de terrana, de modo que el ser del personaje queda atravesado —como en el caso de Sonea— por un cruce de vectores identitarios, en este caso, de género y clase.

68. “[I]maginative literature continues to question what heroism is, to examine the roots of power, and to offer moral alternatives. Imagination is the instrument of ethics. There are many metaphors beside battle, many choices besides war, and most ways of doing good do not, in fact, involve killing anybody. Fantasy is good at thinking about those other ways. Could we assume that it does so?”

Bibliografía citada

AHMED, Sara. (2004). *The Cultural Politics of Emotion*. Londres: Routledge.

____. (2010). *The Promise of Happiness*. Durham: Duke University Press.

ALAZRAKI, Jaime. (1990). "¿Qué es lo neofantástico?" *Mester*, 19 (2), 21-25.

ALTMAN, Rick. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.

ATTEBERY, Brian. (1992). *Strategies of Fantasy*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press.

BELL, Chris y John Clute. (1997). "Healing" en J. Clute y J. Grant (Eds.), *The Encyclopedia of Fantasy*. Disponible en: sfencyclopedia.wordpress.com/2012/11/25/the-encyclopedia-of-fantasy/.

BENVENUTO, Maria Raffaella. (2006). "Against Stereotype: Éowyn and Lúthien as 20th Century Women" en F. Weinreich y T. Honegger (Eds.), *Tolkien and Modernity. 1* (31-53). Zurich: Walking Tree.

BERNÁRDEZ RODAL, Asunción. (2012). "Modelos de mujeres fálicas del postfeminismo mediático: Una aproximación a *Millenium*, *Avatar* y *Los juegos del hambre*". *Anàlisi*, 2012 (47), 91-112.

BETETA MARTÍN, Yolanda. (2009). "Reescribir en femenino: la reelaboración del mito artúrico en *Las nieblas de Avalón* de Marion Zimmer Bradley". *EPOS*, 2009 (25), 197-214.

BOLL, Julia. (2011). "Harry Potter's Archetypal Journey" en K. Berndt y L. Steveker (Eds.), *Heroism in the Harry Potter Series* (85-104). Farnham: Ashgate.

BOULD, Mark y Sherryl Vint. (2012). "Political readings" en E. James y F. Mendlesohn (Eds.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (102-112). Cambridge: Cambridge University Press.

BOYER, Robert H. y Kenneth J. Zahorski (Eds.). (1977). *The Fantastic Imagination: An Anthology of High Fantasy*. Nueva York: Avon.

BRADY, Hannah. (2011). "The Fantasy of the Real: J. R. R. Tolkien, Modernism, and Postmodernism". *English Seminar Capstone Research Papers*. Disponible en: digitalcommons.cedarville.edu/english_seminar_capstone/7.

BUTLER, Judith. (2014). "Repensar la vulnerabilidad y la resistencia" (Conferencia impartida en el marco del XV Simposio de la Asociación Internacional de Filósofas, Alcalá de Henares, España). Disponible en: www.cihuatl.pueg.unam.mx/pinakes/userdocs/assusr/A2/A2_2195.pdf.

CAILLOIS, Roger. (1970). *Imágenes, imágenes (Sobre los poderes de la imaginación)*. (sin datos del traductor). Barcelona: Edhasa.

CAMPBELL, Joseph. (1959). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

CAWELTI, John. (1976). *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago: Chicago University Press.

CLOVER, Carol. (1986). "Maiden Warriors and Other Sons". *Journal of English and Germanic Philology*, 85 (1), 35-49.

CLÚA, Isabel. (2011). "Las chicas sólo quieren divertirse: mujeres y géneros populares" en H. González e I. Clúa (Eds.), *Máxima audiencia. Cultura popular y género* (31-51). Barcelona: Icaria.

CLUTE, John. (1997). "Fantasy", "Peake, Mervyn", "Taproot Texts", "Recognition", "Wrongness", "Thinning" en J. Clute y J. Grant (Eds.), *The Encyclopedia of Fantasy*. Disponible en: sfencyclopedia.wordpress.com/2012/11/25/the-encyclopedia-of-fantasy/.

CURRY, Patrick. (2014). "The Critical Response to Tolkien's Fiction" en S. D. Lee (Ed.), *A Companion to J. R. R. Tolkien* (369-388). Oxford: Wiley-Blackwell.

DELEUZE, Gilles. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.

DERRIDA, Jacques. (1986). "La loi du genre" en *Parages*. París: Galilée.

FEMINIST TV. (2013). "In Defense of Cersei Lannister". Acceso en: feministtv.tumblr.com/post/51697770740/in-defense-of-cersei-lannister.

FRANKEL, Valerie Estelle. (2014). *Women in* Game of Thrones. *Power, Conformity and Resistance*. Jefferson: McFarland.

FREEDMAN, Carl. (2002). "A Note on Marxism and Fantasy". *Historical Materialism*, 10 (4). 261-271.

FRYE, Northrop. (1977). *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Ávila.

GALLOP, Jane. “Heroic Images: Feminist Criticism, 1972”. *American Literary History*, 1 (3), 612-636.

GOLDMAN, William. (1973). *La princesa prometida*. (Celia Filipetto, trad.) Barcelona: Martínez Roca, 1999.

GONZÁLEZ CUETOS, Aitor. (2015). *Subjetividad y simbología en la representación transmedial de la “madre” Daenerys (Juego de tronos)* (Tesis de máster). Universidad de Oviedo: Oviedo. Disponible en: digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/32403.

GROSSBERG, Lawrence. (1992). *We Gotta Get Out of this Place: Popular Conservatism and Postmodern Culture*. Nueva York: Routledge.

HALL, Stuart. (1980). “Encoding/Decoding” en Centre for Contemporary Cultural Studies (Ed.), *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*. Londres: Hutchinson.

____. (1984). “Notas sobre la deconstrucción de lo popular” en R. Samuel (Ed.), *Historia popular y teoría socialista*. Disponible en: perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/hall_stuart._notas_sobre_la_deconstruccion_de_lo_popular.pdf.

HEDBERG, Malin. (2008). *Failed Feminism?: Ursula K. Le Guin's Tehanu* (Tesis de licenciatura). Universidad de Karlstad, Karlstad. Disponible en: www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A5724&dswid=4602.

HOGLE, Jerrold E. (Ed.). (2002). *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.

IRVINE, Alexander C. (2012). “Urban Fantasy” en E. James y F. Mendlesohn (Eds.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (200-213). Cambridge: Cambridge University Press.

JACKSON, Rosemary. (2001). “Lo ‘oculto’ de la cultura” (Gonzalo Pontón, trad.) en David Roas (Comp.), *Teorías de lo fantástico* (141-153). Madrid: Arco Libros.

JAMES, Edward y Farah Mendlesohn. (2009). *A Short History of Fantasy*. Londres: Middlesex University Press.

____ (Eds.). (2012). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press.

JAMESON, Fredric. (1981). *The Political Unconscious. Narrative as a*

Socially Symbolic Act. Ithaca: Cornell University Press.

KAVENEY, Roz. (2012). "Dark Fantasy and Paranormal Romance" en E. James y F. Mendlesohn (Eds.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (214-223). Cambridge: Cambridge University Press.

LE GUIN, Ursula K. (1993). *Earthsea Revisioned*. Bloomington: Indiana University Press.

____. (2004). "Some Assumptions about Fantasy". Disponible en: www.ursulakleguin.com/SomeAssumptionsAboutFantasy.html.

MACDONALD, George. (2004). "The Fantastic Imagination" en D. Sandner (Ed.), *Fantastic Literature: A Critical Reader* (64-69). Westport: Praeger.

MARTIN, George R. R. (1998). *Choque de Reyes*. (Cristina Macía, trad.) Barcelona: Gigamesh, 2007.

MATUTE, Ana María. (1998). *En el bosque.* Disponible en: www.rae.es/academicos/ana-maria-matute.

MCDONALD, John. (2011). "Fantasy, science fiction, and politics. China Miéville interviewed by John McDonald". *International Socialist Review*, 2011 (75). Disponible en: isreview.org/issue/75/fantasy-science-fiction-and-politics.

MENDLESOHN, Farah. (2008). *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.

____. (2013). "Peake and the Fuzzy Set of Fantasy: Some Informal Thoughts" en G. P. Winnington (Ed.), *In Miracle Enough: Papers on the Works of Mervyn Peake* (61-74). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

MIÉVILLE, China. (2002). "Editorial Introduction". *Symposium: Marxism and Fantasy. Historical Materialism*, 10 (4), 39-49.

MONLEÓN, José B. (1990). *A Spectre is Haunting Europe: A Sociohistorical Approach to the Fantastic*. Princeton: Princeton University Press.

MOORCOCK, Michael. (2008). "Epic Pooh" en H. Bloom (Ed.), *Bloom's Modern Critical Interpretations: J. R. R. Tolkien's The Lord of the Rings* (3-18). Nueva York: Infobase.

MOUFFE, Chantal. (2005). *On the Political. Thinking Action*. Londres:

Routledge.

MOULIN, Joanny. (2008). “J. R. R. Tolkien’s ‘Eucatastrophe,’ or Fantasy as a Modern Recovery of Faith” en S. Bray, A. E. Gavin y P. Merchant (Eds.), *Re-Embroidering the Robe: Faith, Myth and Literary Creation since 1850* (77-86). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

NEWCOMB, Erin Wyble. (2014). “‘Weak as woman’s magic’: Empowering Care Work in Ursula Le Guin’s *Tehanu*” en L. M. Campbell (Ed.), *A Quest of Her Own: Essays on the Female Hero in Modern Fantasy* (95-110). Jefferson: McFarland.

NEWSINGER, John. (2000). “Fantasy and Revolution: An Interview with China Miéville”. *International Socialism Journal*, 2000 (88).

NOVELL, Noemí. (2009). “Género, modo y fórmula en la ciencia ficción. Teoría y análisis”. *Quaderns de filologia. Estudis literaris*, 2009 (14), 21-30.

PERSCHON, Mike D. (2012). *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture* (Tesis doctoral). Universidad de Alberta, Alberta. Disponible en: https://era.library.ualberta.ca/files/m039k6078#.V90t-K3l9L8. (no pudo ser verificado por el editor)

PHARR, Mary. (2002). “In Medias Res: Harry Potter as Hero-in-Progress” en L. A. Whited (Ed.), *The Ivory Tower and Harry Potter: Perspectives on a Literary Phenomenon* (53-66). Columbia: University of Missouri Press.

____. (2011). “A Paradox: The Harry Potter Series as Both Epic and Postmodern” en K. Berndt y L. Steveker (Eds.), *Heroism in the Harry Potter Series* (9-23). Farnham: Ashgate.

PITARCH, Pau. (2008). “Género y fantasía heroica” en I. Clúa (Ed.), *Género y cultura popular* (33-64). Cerdanyola: Edicions UAB.

PRATCHETT, Terry. (1986). “¿Por qué Gandalf no se casó nunca?” (discurso pronunciado por Sir Terry Pratchett en la Novacon, en 1985) en D. Wood (Ed.), *Xyster 11*. Disponible en: foro.dadodedragon.es/index.php?topic=1966.0;wap2.

____. (1986). *La luz fantástica*. (Cristina Macía, trad.) Barcelona: Plaza y Janés, 1998.

____. (1994). *Tiempos interesantes*. (Javier Calvo Perales, trad.) Barcelona: Plaza y Janés, 2005.

PROPP, Vladimir. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.

PUNTER, David. (1980). *The Literature of Terror: A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day*. Nueva York: Longman.

RABKIN, Eric. (1979). *Fantastic Worlds. Myths, Tales and Stories*. Oxford: Oxford University Press.

RADWAY, Janice. (1986). "Reading is not Eating: Mass-produced Literature and the Theoretical, Methodological, and Political Consequences of a Metaphor". *Book Research Quarterly*, 2 (3), 7-29.

ROAS, David. (2001). "La amenaza de lo fantástico" en David Roas (Comp.), *Teorías de lo fantástico* (7-46). Madrid: Arco Libros.

ROCHE, Michelle y Magaly Rodríguez. (2004). "Harry Potter, mitología prefabricada del héroe mediatizado". *Temas de comunicación*, 2004 (11), 107-128.

RUSS, Joanna. (1995). "What Can a Heroine Do? or Why Women Can't Write?" en *To Write Like a Woman. Essays in Feminism and Science Fiction* (79-93). Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press.

RWA. (s.f.). "Romance Subgenres". Acceso en: www.rwa.org/p/cm/ld/fid=579.

SANZ ALONSO, Irene. (2009). "¿Quién mató al Rey Brujo? Cómo Dernhelm se quita el casco y Éowyn se reconcilia con su género" en T. López Pellisa y F. A. Moreno Serrano (Eds.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica* (451-464). Madrid: Asociación Cultural Xatafi: Universidad Carlos III de Madrid.

SCHANOES, Veronica L. (2003). "Cruel Heroes and Treacherous Texts: Educating the Reader in Moral Complexity and Critical Reading in J. K. Rowling's Harry Potter Books" en G. L. Anatol (Ed.), *Reading Harry Potter. Critical Essays* (131-145). Westport: Praeger.

SEDLMAYR, Gerold y Nicole Waller. (2014). "Introduction: The Politics of Fantasy" en G. Sedlmayr y N. Waller (Eds.), *Politics in Fantasy Media. Essays on Ideology and Gender in Fiction, Film, Television and Games* (1-16). Jefferson: McFarland.

SEIGWORTH, Gregory J. y Melissa Gregg (Eds.). (2010). *The Affect Theory*

Reader. Durham y Londres: Duke University Press.

SENIOR, W. A. (2012). “Quest Fantasy” en E. James y F. Mendlesohn (Eds.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (190-199). Cambridge: Cambridge University Press.

SLUSSER, George E. E. y Eric Rabkin. (1987). *Intersections: Fantasy and Science Fiction.* Carbondale: Southern Illinois University Press.

SPECTOR, Caroline. (2012). “Power and Feminism in Westeros” en J. Lowder (Ed.), *Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's* A Song of Ice and Fire (169-188). Dallas: BenBella Books.

STOREY, John. (2002). *Teoría cultural y cultura popular*. Barcelona: Octaedro.

TALLY, Robert T. (2014). “Places Where the Stars Are Strange: Fantasy and Utopia in Tolkien's Middle-Earth” en J. Houghton, *et al*. (Eds.), *Tolkien in the New Century: Essays in Honor of Tom Shippey* (41-56). Jefferson: McFarland.

TEGELMAN, Aino. (2013). “*Forgive me for all I have done and all I must do” – Portrayals of Negative Motherhood in George R. R. Martin's* A Game of Thrones, A Clash of Kings *and* A Storm of Swords. Tampere: University of Tampere. Disponible en: tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/84842/gradu06923.pdf?sequence=1.

TOLKIEN, J. R. R. (1955). *El Señor de los Anillos III. El retorno del rey*. (Matilde Horne y Luis Domènech, trads.) Barcelona: Minotauro, 2001.

____. (1983). “On Fairy-Stories” en C. Tolkien (Ed.), *The Monsters and the Critics and Other Essays* (109-161). Londres: George Allen and Unwin.

____. (1993). *Cartas de J. R. R. Tolkien*. H. Carpenter (Ed.). (Rubén Masera, trad.) Barcelona: Minotauro.

____. (2000). *The Letters of J. R. R. Tolkien*. H. Carpenter (Ed.). Nueva York: Houghton Mifflin.

____. (2009). “Sobre los cuentos de hadas” (Ana Quijada Vargas y Eduardo Segura, trads.) en *Cuentos desde el reino peligroso* (273-336). Barcelona: Minotauro.

TOLMIE, Jane. (2006). “Medievalism and the Fantasy Heroine”. *Journal of*

Gender Studies, 15 (2), 145-158.

VAUGHT, Susan. (2012). “The Brutal Cost of Redemption in Westeros or What Moral Ambiguity?” en J. Lowder (Ed.), *Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin’s* A Song of Ice and Fire (90-106). Dallas: BenBella Books.

WIEMANN, Dirk. (2014). “Tolkien’s Baits: Agonism, Essentialism and the Visible in *The Lord of the Rings*” en G. Sedlmayr y N. Waller (Eds.), *Politics in Fantasy Media. Essays on Ideology and Gender in Fiction, Film, Television and Games* (191-204). Jefferson: McFarland.

WOLFE, Gary. (2011). “The Encounter with Fantasy” en *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature* (68-82). Middletown: Wesleyan University Press.

YOUNG, J. R. (2011). *Secondary Worlds in Pre-Tolkienian Fantasy Fiction* (Tesis doctoral). Universidad de Otago, Otago. Disponible en: hdl.handle.net/10523/1718.

ZIPES, Jack. (2002). *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*. Lexington: The University Press of Kentucky.


BONILLA
ARTIGAS
EDITORES






GEN
POP
Colección